



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE:
INGENIERO EN PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN Y MULTIMEDIA**

TEMA: Penetrable Audiovisual, inspirado en la interactividad que propone la obra de Jesús Rafael Soto en cuanto a experiencia artística del espectador, adaptado a una instalación de video itinerante

AUTOR: David Guijarro Mejía

TUTOR TÉCNICO: Mg. Esteban Celi

TUTORA METODOLÓGICA: Msc. Daniela Estupiñán

QUITO- ECUADOR

AÑO: 2019

Certificación del Tutor Metodológico

En mi calidad de tutora metodológica del proyecto “Penetrable audiovisual, inspirado en la interactividad que propone la obra de Jesús Rafael Soto en cuanto a experiencia artística del espectador, adaptado a una instalación de video itinerante”, presentado por el señor David Guijarro Mejía, estudiante de la carrera de Producción de Televisión y Multimedia de la Universidad Tecnológica Israel, considero que dicha investigación reúne los requisitos suficientes para ser sometida a revisión y evaluación respectiva por parte del tribunal de grado que se asigne para su correspondiente estudio y calificación.

Quito,

Msc. Daniela Estupiñán

TUTORA METODOLÓGICA

Certificación del Tutor Técnico

En mi calidad de tutor técnico del proyecto “Penetrable audiovisual, inspirado en la interactividad que propone la obra de Jesús Rafael Soto en cuanto a experiencia artística del espectador, adaptado a una instalación de video itinerante”, presentado por el señor David Guijarro Mejía, estudiante de la carrera de Producción de Televisión y Multimedia de la Universidad Tecnológica Israel, considero que dicha investigación reúne los requisitos suficientes para ser sometida a revisión y evaluación respectiva por parte del tribunal de grado que se asigne para su correspondiente estudio y calificación.

Quito,

Mg. Esteban Celi

TUTOR TÉCNICO

Declaración de autenticidad

Declaro que el contenido y el resultado obtenido en el presente trabajo de titulación como requisito previo para la obtención del título de Ingeniero en Producción de Televisión y Multimedia es absolutamente original, auténtico y personal de exclusiva responsabilidad del autor.

David Guijarro Mejía

1716213382

APROBACIÓN TRIBUNAL DE GRADO

Proyecto de aprobación de acuerdo con el Reglamento de Títulos y Grados de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Tecnológica Israel.

Quito,

Para constancia firman:

TRIBUNAL DE GRADO

PRESIDENTE:

C.I:

VOCAL:

C.I:

VOCAL:

C.I:

Dedicatoria

A mis padres y a mi tía.

Agradecimientos

A mis padres por haberme dado la fortaleza a lo largo de mi vida para afrontar retos grandes, su amor, consideración, alegría, valores, respaldo y ejemplo hacen que mis días estén llenos de sueños y esperanzas.

A mi hermano por enseñarme que todo se puede si nos esforzamos, por esas palabras de aliento y esa compañía única que me da todos los días.

A mi prima La Coli, por sus palabras de aliento y esa motivación constante al decirme “Pri a ti siempre te va bien”.

Quiero agradecer especialmente a dos personas que han sido pilar fundamental para este proceso. Primeramente a mi pequeña, que con su dulzura y apoyo hace que mis días tengan luz. Esta personita especial que marco mi vida con su amor y que con su sonrisa llena mi caminar de seguridad, Paola Solís.

Por otro lado a mi tía, ella como segunda madre me enseñó que con Dios y con amor todo se puede. Su valentía para seguir luchando después de las injusticias de la vida, me demostró que todos tenemos un propósito y que nunca debemos dar el brazo a torcer porque la vida es bella y todo depende del punto de vista que lo miremos, gracias por existir.

Gracias a todas las personas que me apoyaron y pusieron su granito de arena para terminar con este proceso de vida, a mi tío, el Cristo, el Valentin, los padres de la pequeña, entre otros.

Gracias a todos.

Resumen

El presente proyecto de titulación plantea la conceptualización y realización de una instalación de video de tipo *Penetrable*, inspirada en la interactividad que propone el artista Jesús Rafael Soto, para quien incorporar al espectador en su obra de arte significaba hacer que esta sea descubierta por quienes interactúan con ella. La idea de penetrar una obra artística se fundamenta en la necesidad de crear un espacio interactivo para los espectadores, quienes adquieren características participativas que les permiten moverse con libertad en el entorno. Esta instalación de video nace del análisis de la relación entre las tecnologías digitales de la imagen y el internet, que ha cambiado la forma de distribuir y consumir el contenido multimedia, dando lugar a nuevas formas de entender y compartir arte.

La conceptualización de la obra se realizó a partir de métodos de investigación como la entrevista y la observación para conjugar conceptos y elementos que den vida a una instalación en la que se fusione la teoría audiovisual con la experimentación artística. El proyecto busca dar autonomía al público, por eso, el espectador percibe imágenes inéditas y compiladas que se proyectan desde distintos ángulos en una sala y tiene la posibilidad de interponerse entre los rayos luminosos y convertirse en un elemento esencial de la obra.

El proyecto involucra una concepción temporo espacial del entorno que incide en la forma de percibir la realidad y resignificarla de acuerdo a las experiencias personales de cada espectador que se sumerge en una experiencia artística, sonora y visual.

Palabras clave:

Video, instalación de video, penetrable, interactividad, Jesús Rafael Soto, espectador.

Abstract

This project focuses on the conceptualization and development of a video installation, inspired by the interactivity proposed by the artist Jesús Rafael Soto. The idea of penetrating an artistic work is based on the need to create an interactive space for spectators, who acquire participatory characteristics that allow them to move freely through the environment. This video installation starts from the analysis of the relationship between digital image, technologies and the Internet, which has changed the way of distributing and consuming multimedia content, and rising new ways of understanding and sharing art.

The conceptualization of the work was carried out based on research methods such as interview and observation to combine concepts and elements that result on an installation in which audiovisual theory is merged with artistic experimentation. The project seeks to give autonomy to the public, therefore, the viewer perceives unpublished and compiled images that are projected from different angles in a room and has the possibility of interposing between the light rays and becoming an essential element of the work.

The project involves an early spatial conception of the environment that affects the way of perceiving reality and resignifying it according to the personal experiences of each spectator who is immersed in an artistic, sound and visual experience.

Keywords:

Video, video installation, penetrable, interactivity, Jesús Rafael Soto, audience.

ÍNDICE CONTENIDOS

Certificación del Tutor Metodológico	I
Certificación del Tutor Técnico.....	II
Declaración de autenticidad.....	III
APROBACIÓN TRIBUNAL DE GRADO	IV
Dedicatoria.....	V
Agradecimientos	VI
Resumen	VII
Abstract.....	VIII
ÍNDICE CONTENIDOS	IX
ÍNDICE DE TABLAS	XI
ÍNDICE FIGURAS	XII
ÍNDICE ANEXOS	XIII
INTRODUCCIÓN.....	1
Justificación	8
CAPÍTULO I.....	9
Marco Teórico	9
1.1 Arte: como construcción estética.....	9
1.2 Arte cinético: una aproximación a la interactividad con el espectador	10
1.3 Instalación Artística: integrando al espectador en la obra	10
1.4 Instalación audiovisual o Video Instalación.....	12
1.5 Penetrable de Jesús Soto.....	16
1.6 Interactividad	18
1.7 El sonido como estímulo sensorial	20
1.8 Imagen, metáfora de la realidad	22
CAPÍTULO II.....	26
Marco Metodológico	26
2.1 Enfoque Metodológico	26
2.2 Limitaciones de la investigación cualitativa.....	26
2.2.1 Características de la investigación cualitativa	27
2.3 ¿Qué es la entrevista?	28
2.4 Entrevistas aplicadas al trabajo de titulación.....	29

2.4.1 Entrevistas a expertos del arte	29
2.4.2 Entrevista a espectador	32
2.5 ¿Qué es la observación?	32
2.5.1 Resultados de las observaciones (anexo 4).....	35
2.6 Población, unidades de estudio y muestra	36
2.7 Indicadores o categorías a medir	37
2.8 Formas de procesamiento de la información obtenida de la aplicación de los métodos y técnicas	37
CAPÍTULO III	41
Producto.....	41
3.1 Fundamentos de la propuesta	41
3.2 Conceptualización de la propuesta	43
3.3 Presentación de la propuesta.....	44
3.3.1 Estructura del proyecto.....	44
3.3.2 Proyector N° 1	45
3.3.3 Proyector N° 2	47
3.3.4 Proyector N° 3	49
3.4 Las etapas del proceso de realización.....	51
3.4.1 Etapas de producción.....	52
3.4.1.1 Preproducción.....	52
3.4.1.2 Producción	54
3.4.1.3 Postproducción	56
3.4.2 Elementos Técnicos.....	60
3.5 Evidencias de la implementación de la propuesta	60
3.6 Valoración de la propuesta	64
Conclusiones.....	66
Recomendaciones	67
Bibliografía.....	68
Anexos.....	72

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Soporte de material audiovisual – El Cine.	46
Tabla 2. Soporte de material audiovisual - I. Abstractas.....	48
Tabla 3. Soporte de material audiovisual - I. Inéditas.....	50
Tabla 4. Planilla de plan de rodaje.	53
Tabla 5. Planilla de plan de trabajo.	53
Tabla 6. Equipo técnico	60

ÍNDICE FIGURAS

Figura 1. Ejemplo de Penetrable. Performance Sleepwalk Collective, título: As the flames rose we danced to the sirens, the sirens. Protagonista: Iara.....	1
Figura 2. Penetrable. Título: Houston Penetrable	18
Figura 3. Fotograma de la película “A Clockwork Orange”.....	47
Figura 4. Fotograma de la película “The Shining”.....	47
Figura 5. Captura de pantalla “Formas, figuras y texturas”.....	49
Figura 6. Captura de pantalla “Formas, figuras y texturas”.....	49
Figura 7. Fotograma “Imágenes inéditas - Ciudad”	51
Figura 8. Fotograma “Imágenes inéditas - Campo”	51
Figura 9. Fotograma del video.....	55
Figura 10. Fotograma del video.....	55
Figura 11. Fotograma del video.....	56
Figura 12. Logo de Adobe Premiere Pro CC 2018	57
Figura 13. Edición de video – Proyector 3	58
Figura 14. Colorización de video – Proyector 3.....	58
Figura 15. Logo de Adobe Audition Pro CC 2018.....	59
Figura 16. Edición de audio.....	59
Figura 17. Logo de Pro Tools HD 10	59
Figura 18. Masterización de Audio	60
Figura 19. Invitación al evento	61
Figura 20. Entrevista al autor	61
Figura 21. Flyer de presentación del evento.....	62
Figura 22. Penetrable de video	62
Figura 23. Penetrable de video	63
Figura 24. Penetrable de video	63
Figura 25. Penetrable de video	63

ÍNDICE ANEXOS

Anexo 1 Entrevista Evelyn Wangui (Miss Eve).....	72
Anexo 2 Tabla de sistematización - entrevistas.....	73
Anexo 3 Cuestionario de entrevista a espectadores.....	89
Anexo 4 Ficha de observación	91
Anexo 5 Cuestionario de entrevista a expertos	94
Anexo 6 Cuestionario de entrevista a espectador.....	96
Anexo 7 Ficha de observación	97

INTRODUCCIÓN

“La obra de arte es capaz de suscitar emoción en quien la contempla, pero eso no quiere decir que ella deba nacer de una situación emotiva. La función de toda obra de arte es estimular la reflexión. Su interés es eminentemente conceptual, aunque para hacer evidente los conceptos el artista tenga que recurrir a medios sensoriales”.

Jesús Rafael Soto, 1984.



Figura 1. Ejemplo de Penetrable. Performance Sleepwalk Collective, título: As the flames rose we danced to the sirens, the sirens. Protagonista: *Iara*.

Fuente: Sleepwalk Collective.

El presente proyecto se enfoca en una instalación artística de video, enmarcada en lo que se conoce como *Penetrable*¹. Para empezar, en cuanto a la instalación artística, la historiadora de arte, crítica, autora y profesora en el *CUNY Graduate Center* de Nueva York, Claire Bishop (2006), señala que existe una gran diferencia con los medios tradicionales como fotografía, pintura, escultura y video. Aquí, el objetivo primordial es el espectador y su presencia en la obra, ya que él mismo no está presente solo para inspeccionar con su vista, sino que, las instalaciones artísticas ratifican a un espectador activo con los sentidos del oído, olfato y tacto.

Las nuevas formas de expresión artística, que trascienden a las descritas anteriormente, buscan la interactividad entre la obra y el espectador, convirtiendo a este último en un espectador activo, que adquiere características participativas y exploratorias respecto del espacio y objetos que lo rodean. En otras palabras podemos decir que el espectador se transforma en autor de su propia obra, siendo así un espectador/productor.

Para explicar este punto es necesario recurrir a los argumentos del comunicador visual Sol Worth y el académico británico John Adair (citados en Ardevól, E. & San Cornelio, G. 2007) quienes se refieren a la autorepresentación de los individuos como una manera de acercarse y acceder a los conocimientos. Es decir que son los propios actores quienes –a través de sus patrones culturales- forman su percepción del mundo. Además, estos autores señalan que a partir de la antropología visual se dio paso a la investigación/acción en donde los actores son quienes representan su realidad social.

Con este antecedente, el presente proyecto conceptualiza y produce una instalación de video itinerante, en la que el espectador percibe las imágenes proyectadas desde distintos ángulos en una sala. Con esto se consolida una instalación artística de tipo *Penetrable*, que además incluye un sintetizador (órgano eléctrico) el cual es utilizado por los espectadores,

¹ *Penetrable*: En este caso el término se refiere a la obra del artista Jesús Rafael Soto, para quien un penetrable se trata de una obra interactiva construida a gran escala que puede admirarse tanto desde fuera como desde dentro.

quienes se acercan al instrumento y producen sonidos que acompañan la secuencia de imágenes proyectadas.

De esta forma, el proyecto se fundamenta en la capacidad del espectador para percibir el mundo y generar conocimiento por sí mismo; es decir, se busca dar autonomía al público. De acuerdo con Mónica Moya (2017), en su tesis doctoral titulada *La instalación artística en educación infantil* “el artista no marca una definición cerrada, sino que pone al usuario a su mismo nivel y le da la posibilidad de que sea él quien desarrolle su propio significado” (p. 17).

Para lograr esta interrelación, es necesario considerar los diferentes objetivos que persigue una instalación artística, entre los cuales tenemos: generar ambientes, excitar todos los sentidos, impactar al espectador y tener un medio de expresión. Pues las instalaciones artísticas crean ambientes sensoriales y emotivos, como lo expresa el licenciado en pintura y doctor en educación artística, Raúl Díaz Obregón (2003), “el artista quiere que el espectador penetre en el mundo que se le está ofreciendo creándole una dimensión espacio-temporal totalmente nueva (p. 124).

En una instalación artística la dimensión tiempo-espacial requiere producir un sitio y distintos aparatos o servicios que el usuario pueda disponer libremente. El artista plástico y catedrático de pintura de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, Josú Larragaña (2001), afirma que la persona que instala “posibilita una nueva utilización del espacio en el que actúa, pero quien la pone en marcha, quien le da un determinado uso, es quien lo utiliza, el usuario” (p. 32).

Pensando en las características de los asistentes, una instalación artística toma en consideración el contexto en el que se conceptualiza, por ello este proyecto analiza la actualidad y realidad ecuatoriana. El país crece a grandes pasos cultural y artísticamente, los consumidores del arte desean experimentar obras/productos que conlleven una interactividad con lo que perciben, por ende, esta nueva forma de generar estímulos a un espectador activo representa un reto para la creación de obras que estimulen los sentidos y le den una nueva forma de vivir el arte.

Esto hace referencia a la relación actual entre las tecnologías digitales de la imagen y el internet, lo cual ha cambiado la forma de distribución del contenido multimedia y ha

ampliado las formas de entender y compartir el arte. Pues como diría la profesora de los estudios de artes y humanidades de la Universidad Oberta de Catalunya, Elisenda Ardevól, y la directora del postgrado en Tendencias de Diseño y creación Audiovisual de la misma Universidad, Gema San Cornelio (2007), “la audiencia es también productora de contenidos” (p. 4). A la vez este público se inserta en la denominada “cultura participativa” que responde a un proceso social, político y económico que permite al espectador producir y redistribuir contenido audiovisual.

El objetivo de este trabajo de titulación se basa en realizar un *Penetrable* audiovisual, inspirado en la interactividad que propone la obra de Jesús Rafael Soto en cuanto a experiencia artística del espectador; adaptado a una instalación de video itinerante. Como un primer acercamiento a la obra de Soto, es importante conocer que para este artista, incorporar al espectador en la obra de arte significa que esta es penetrada y/o descubierta por quienes interactúan con ella.

La idea de Soto es romper el concepto de producción y consumo artístico tradicional para impulsar la participación activa del espectador. El artista desarrolló trabajos envolventes, es decir obras dentro de las cuales las personas pueden caminar, meterse dentro. En la guía de Estudio 60 del Museo de Arte Contemporáneo de Caracas, Soto (citado Kramer, S., Marín, E., Morales, E., Suárez, N., Straka, T., 2006) señala:

Me empeñé en buscar un lenguaje con el cual el ser humano debía servir de motor. Al mismo tiempo que sentía cómo el espectador, venía a ser parte integral de la obra. Entonces desarrollé esa especie de simbiosis, esta comunión: hombre-obra de arte. Para mí, la obra de arte no existe independientemente del espectador. A través de los Penetrables, esa participación llega a hacerse táctil y, a veces, auditiva. El hombre juega con el mundo que lo rodea. La materia, el tiempo y el espacio constituyen una trinidad indivisible y es precisamente el movimiento el valor que demuestra esta trinidad. (p. 21)

La instalación artística de video tiene como finalidad entretener, sentir y crear. Se trata de un producto audiovisual itinerante e integrado que envuelve al espectador en un mundo mágico de cine, formas y colores. Debido a esta interactividad los objetos, por ejemplo un filme, generan en las personas temor o agrado frente a las imágenes ya que “la sensibilidad

es la facultad de experimentar impresiones físicas, y los nervios son los órganos que permiten esta perceptibilidad” (Schara, J., 2005, p. 27).

Por otro lado, la instalación propuesta tiene carácter itinerante porque puede ser montada en espacios culturales, educativos o artísticos. Según el investigador de la Universidad de Granada, Javier Duchement (2014), este espacio itinerante se puede dividir fragmentando el contenido visual y estructurando puntos de emisión acústica o altavoces. De esta forma, se compone de dos elementos importantes:

a) Visual: el espectador interactúa alrededor de las proyecciones visuales “Penetrando” entre lo proyectado y el soporte donde se visualizarán las imágenes. De esta forma, el espectador ingresa al espacio de proyección e interrumpe los rayos luminosos “penetrando en la imagen” e interactuando con ella al pisarla o sentirse envuelto. Como dice Heller (1999) en su teoría de los sentimientos “sentir significa estar implicado/involucrado en algo”. (p. 188)

Asimismo, esta implicación guarda relación con el nivel de familiaridad que genere la obra o la información que proyecta, con la finalidad de crear una plataforma de identificación con el público espectador.

b) Sonoro: la instalación cuenta con un audio incidental, el cual es realizado por el espectador (como se menciona anteriormente), siendo así autor de su propia obra, experimentando según sus vivencias los sonidos agudos o graves que su percepción le estimule a lo largo de esta experiencia. Como lo expresa el crítico de arte, pintor y escritor, John Berger (2016), “aunque toda imagen incorpora un modo de ver, nuestra percepción o apreciación de una imagen también depende de nuestro propio modo de ver” (p. 10).

Problema:

La problemática seleccionada para el presente proyecto se fundamenta en la necesidad de generar nuevas ofertas de productos audiovisuales que respondan a la demanda de un público diverso que busca interactuar con lo que mira y escucha. Considerando la gran variedad de plataformas multimedia disponibles y de fácil acceso a la población del mundo, tales como Netflix, programación multipantalla, entre otras; es posible determinar

que las nuevas propuestas audiovisuales deben orientar su contenido a un público cada vez más exigente, dinámico e interactivo.

El problema central de este trabajo de titulación se enfoca en dar alternativas frente a un mercado audiovisual cambiante que oferta productos multimedia de carácter portátil, es decir que la población puede acceder a distintas plataformas desde cualquier lugar y a cualquier hora dejando, muchas veces, de lado la interacción social.

Este trabajo de titulación plantea una propuesta que se enfoca en los beneficios del cine y el video a la integración interpersonal. En palabras de la doctora Belén Guerrero Cuevas, psicóloga del Hospital Vithas Parque San Antonio, España, “todos los componentes del video y del séptimo arte como son: guión, iluminación, mensajes, puesta en escena, texturas, colores, formas, etc., provocan la estimulación de nuestros sentidos y por consiguiente un buen número de beneficios en nuestro cuerpo”.

Entre los beneficios del cine y el video en la integración social, señalados por la especialista, se enfatiza en que lo audiovisual mejora nuestras relaciones sociales y fomenta la socialización, pues constituye una ocasión ideal para compartir ideas y opiniones sobre lo que estamos viendo. Por otra parte, la doctora indica que el producto audiovisual nos hace reflexionar sobre lo que sucede a nuestro alrededor y agita nuestra creatividad haciendo que fluyan nuevas ideas. Además, disminuye los niveles de ansiedad y tiene una función catártica, es decir que las imágenes pueden recordarnos algún momento de nuestra vida al identificarnos con lo que se observa.

Del mismo modo, y haciendo énfasis en las instalaciones artísticas de video, se puede decir que éstas son creaciones temporales que se contraponen con la idea de arte como objeto coleccionable; brindan libertad de concepto y potencian la interactividad con el público; incluyen cualquier tipo de material y medio como video o computadoras. Además, crean entornos y ambientes que excitan los sentidos en cada espectador. Es decir que una instalación es un territorio no configurado, y para describir el rol del público en este espacio el máster en diseño comunicacional, Agustín García (2014), afirma que:

El espectador de la instalación, bucea, se sumerge, pero ya no se sumerge solo en la situación particular de una sala de proyección en una “situación cinema”, sino que se sumerge en el territorio que delimita el espacio propuesto y el entorno,

diseñando un territorio que no está pre-configurado en una forma estandarizada de expectación, sino en una forma única e irrepetible de participación. (p. 584)

Por otro lado, el hecho de que una instalación sea itinerante presenta varios beneficios. Entre ellos está el entendimiento del escenario comunicativo y la interacción social. Es decir que, mientras la instalación se traslada y se produce en escenarios y ambientes diversos, los resultados sensoriales también serán distintos en cada proyección. Esto debido a que en el “contexto de producción y circulación de productos culturales, la autoproducción adquiere un nuevo sentido y nuevos significados culturales” (Ardevól & San Cornelio, 2007, p. 5).

Pregunta de investigación

- ¿Cómo se produce una instalación de video que impulse la interacción?

Objetivo General

- Producir una instalación audiovisual de tipo *Penetrable*, para que el espectador participe, produzca e interactúe en una obra artística.

Objetivos Específicos

- Recolectar evidencias sobre trabajos artísticos que promuevan la interacción con el público.
- Definir los parámetros técnicos para el desarrollo de una instalación artística itinerante de tipo *Penetrable*, que propone la obra de Jesús Rafael Soto en cuanto a experiencia artística.
- Evidenciar procesos sensoriales basados en una producción propia.

Justificación

La producción audiovisual nace de una idea, la cual es el motor que genera la necesidad de contar una historia y trasladarla al mensaje audiovisual, al video, de múltiples formas. Los modos fundamentales de contar una idea son: producción de ficción, producción documental y producción de videoocreación. En este caso, el proyecto se centra en la producción de videoocreación, cuyo objeto es el arte en sí. Se propone realizar una instalación artística de tipo *Penetrable*, la cual es un tipo de arte contemporáneo en donde el artista utiliza como parte de la composición, el propio medio como son: pisos, paredes, luces e instalaciones, además de objetos diversos.

La instalación artística no solo trata de crear objetos, sino ambientes y entornos de vivencia emotivos. Siguiendo al artista Jesús Rafael Soto se ha decidido considerar a esta instalación como un *Penetrable* de video, de modo que la imagen móvil genera un territorio en donde el espectador se mueve, es decir se transporta por el espacio. Según el arquitecto y crítico de arte, Luís Fernando Valencia (citado en Gutiérrez, 2009), “al disparar con su desplazamiento todos los mecanismos a su disposición, este nuevo espectador se inclina, se detiene, cambia de dirección, de ritmo, se asombra, se acerca, se aleja, etc” (p. 132). Por ende, es más una idea de espacio que se puede materializar en cualquier situación y a cualquier escala.

Basado en los argumentos de Jhon Berger sobre los modos de ver (2016), es entendible que “la vista llega antes que las palabras (...) y establece nuestro lugar en el mundo circundante” (p. 7). Por lo tanto, es posible considerar a este proyecto como un aporte a la producción artística nacional y al ámbito académico, pues vincula conocimientos teóricos con propuestas experimentales ligadas a la vanguardia audiovisual que pueden ser replicadas y difundidas con facilidad.

CAPÍTULO I

Marco Teórico

1.1 Arte: como construcción estética.

El origen de la palabra arte es una definición que se amplía del término griego *téchne*, que hace referencia a las labores prácticas como fruto de una serie de conocimientos más que de la rutina. Por ello, este término se contrapone a la idea de una simple experiencia y escala a una noción de práctica.

Luego, el término *artetéchne* se empleó para relacionar lo artístico con los usuarios, puesto que se entendía que el consumidor de un cuadro, por ejemplo, interpretaría la obra a su modo para contemplarla y de cierta forma sentirse identificado con ella. Es decir, aparece la noción de empatía. Este término, a su vez, originó la especialización del arte por lo que en el pasado las obras elitistas modelaban la historia, la visión del mundo y las características de cada época. Esto da lugar a la idea de estética que busca determinar el significado de belleza (Schara, 2005).

En esta línea, el escritor y profesor de Bellas Artes en la Universidad de Edimburgo, Herbert Read (1954), señala que la palabra “arte” está vinculada con aquello que se conoce como artes plásticas o visuales, pero hace énfasis en reconocer dentro de este grupo a la música y a la literatura; pues busca con ello explicar cómo el artista se esfuerza por llegar al público directamente sin intermediarios, tal como la música.

Asimismo, Read cita a Schopenhauer para enfatizar que todos los artistas buscan con sus obras agradar al público. De este modo, el mismo autor aclara que el hecho de agradar llega a satisfacer el sentido de belleza que tiene un determinado público y sus sentidos, por eso afirma que “esas formas satisfacen nuestro sentido de belleza, y tal sentido de belleza queda satisfecho cuando podemos apreciar una cantidad o armonía de relación formal con nuestras percepciones sensoriales” (Read, 1954, p. 7-8).

Es así que el término arte se refiere visión estética de la realidad en la que el artista se expresa con obras que pueden ser apreciadas por distintos públicos desde su propia percepción y concepción de belleza.

1.2 Arte cinético: una aproximación a la interactividad con el espectador

El arte cinético se refiere al arte del movimiento que inicia en el siglo XX cuando el trabajo de artistas latinoamericanos se inserta en el panorama europeo con aportes importantes e ideas revolucionarias en cuanto al uso de materiales en obras artísticas. Entre los artistas del continente latinoamericano estaban Rafael Soto con su obra “los Penetrables”, Cruz Diez con sus “Fisicromías”, entre otros que junto al boom literario de América Latina con referentes como Gabriel García Márquez y Julio Cortázar empezaban a darle un giro a la forma de ver el arte en el viejo continente.

Los artistas de la época dieron vida a procesos creativos que integraban nuevos medios y materiales distintos para trabajar sus obras; de tal modo que inició una modernización del lenguaje artístico. Siguiendo al investigador, maestro en Artes Visuales y académico mexicano, Julio César Schara (2011), podría decirse que nace “una nueva experiencia del arte conceptual” (p. 16), en donde la interacción del público con las obras es esencial en un evento artístico. De esta manera, se intenta trastocar la idea de un mercado de arte bajo el lema: “el arte conceptual no se vende” (p. 17). En este contexto, se empieza a hablar del tiempo, de la ambigüedad, de imágenes y simbolismo como elementos que configuran una vanguardia artística que valida el uso de principios conceptuales artísticos como la luz y el color.

El arte cinético involucra la activa participación del público mediante combinaciones de luz y sonido adaptables a distintos ambientes (interior y exterior) y utiliza, entre otros, materiales industriales que brindan ilusiones ópticas de movimiento. De este modo los artistas buscan aprovechar el entorno para alimentar sus obras pues “el arte cinético va a valerse de elementos mecánicos, magnéticos y eléctricos, y empieza a plasmar necesidades conceptuales básicamente organizadas a partir del movimiento real, virtual y no virtual, estático e ilusorio, pictórico o material”. (Schara, 2011, p. 27)

1.3 Instalación Artística: integrando al espectador en la obra.

El presente estudio investigativo se enfoca en una instalación artística de video de tipo *Penetrable* que reúne varias características técnicas y artísticas de distintos campos, tales como instalaciones artísticas, videos audiovisuales, sonido incidental y de ambiente, la interactividad obra/espectador y la penetrabilidad en una obra.

Para iniciar la conceptualización de una instalación artística es importante reconocer que se trata de una obra contemporánea que introduce al espectador en un mundo experimental que se va construyendo con la interactividad entre obra y espectador. Siguiendo a Claire Bishop (2006), la instalación se diferencia de los medios tradicionales como fotografía, pintura, escultura y video, pues su objetivo principal es el espectador y su presencia en la obra. En este sentido, dentro de una instalación el espectador no solo inspecciona la obra con su vista, sino que se convierte en un actor participativo que amplifica sus sentidos de oído, olfato y tacto. Eso coincide con Moya (2017) quien se refiere al rol del espectador en una instalación y afirma que:

El espectador toma un papel protagonista y participativo en la obra: interacciona con ella y realiza su propia interpretación en función de la diversidad de posibilidades a nivel espacial y material que encuentra en ella. El artista no marca una definición cerrada, sino que pone al usuario a su mismo nivel y le da la posibilidad de que sea él quien desarrolle su propio significado. (p.17)

Además, Bishop (2006) en su texto *El arte de la instalación y su herencia*, hace referencia a Julie Reiss quien recalca que en una instalación “el espectador está considerado como parte integral de la conclusión de la obra” (p. 192).

Del mismo modo, la autora define a las instalaciones artísticas como ese lugar de representación en el que se conjugan texturas, espacios y luz, entre otros elementos que favorecen la experimentación. A la vez, para Bishop, estos espacios tienen implicaciones en el ámbito sensorial debido a que cuando el espectador penetra en la obra, llega a ser una pieza fundamental de ella.

Por lo tanto, la instalación artística se convierte en una nueva forma de percibir al arte, pues fomenta la interactividad del espectador y posibilita una experiencia sensorial y física. Tal como dice Moya (2017), “el espacio adquiere un nuevo significado” (p. 17), y es allí precisamente donde el espectador empieza a generar una relación con la obra y sus elementos mientras es parte de una experiencia nueva y quizá efímera.

Por otra parte, en cuanto a objetivos de una instalación, Díaz Obregón (2003) en su investigación sobre los valores potencialmente educativos de la instalación, describe que como primordial que el espectador se introduzca en un espacio proporcionado por un

artista. Por lo tanto, para Díaz se trata de un espacio físico que adquiere sentido de acuerdo al contexto, tiempo y espacio, pues “el artista quiere que el espectador penetre en el mundo que se le está ofreciendo creándole una dimensión espacio-temporal totalmente nueva” (p. 124).

Respecto del objetivo, funcionamiento y concepto de las instalaciones, Larragaña (2001), señala que una instalación se trata de “poner en funcionamiento un conjunto de instrumentos, aparatos, equipos o servicios” (p. 32), que se adapten a las necesidades circundantes. Con esto, el autor indica que el rol del artista es generar un espacio para que posteriormente alguien lo utilice y se apropie de él.

Asimismo, en referencia a los elementos de una instalación, el espacio cumple un papel protagónico, pues se convierte en el soporte de la obra, siendo el símil de la madera en una talla tradicional o de la tela en un cuadro al óleo. Es así que, la pintora colombiana y ganadora del segundo premio en el salón de arte joven del museo de Antioquia – Medellín, Alba Gutiérrez (2009), refiriéndose a las intenciones y a las técnicas empleadas por el artista en una instalación, señala que es posible utilizar técnicas tradicionales como la pintura y la escultura o, a su vez, apostar por métodos como el collage, la fotografía o el video. Sin embargo, el autor menciona la oportunidad de usar sonidos y otras posibilidades que “la revolución artística del siglo XX abrió para los artistas” (p. 132), pues se trata de una época marcada por la Revolución Industrial y el crecimiento de vanguardias artísticas como el Cubismo y el Futurismo, que buscaban innovar las representaciones de arte.

Por su parte, en cuanto a la interacción del público con la obra Valencia (citado en Gutiérrez, 2009, p. 132) explica que para el espectador el espacio viene a ser ese recorrido trazado a voluntad. Es decir, esa superficie no delimitada en la que el espectador puede percibir e interactuar, y que en muchos casos es imprevisible debido a la intención propia del artista. En este recorrido, el espectador cobra autonomía para decidir cuándo moverse o detenerse, además es capaz de asombrarse, cambiar de dirección, o alejarse, entre otras posibilidades.

1.4 Instalación audiovisual o Video Instalación

Con el nombre de Cine Expandido, un grupo de cineastas reaccionaron, a mediados de la década de los sesenta, contra los formatos rígidos o estáticos de los filmes. Es entonces

cuando proponen renovar la forma de producción y recepción cinematográfica. Según el licenciado en Artes de la Universidad de Buenos Aires y miembro del Comité Asesor del Máster en Prácticas Culturales y Nuevos Medios en Barcelona, Rodrigo Alonso (2005), estos cineastas buscaron plataformas que favorezcan la experiencia sensorial a través de la “multiplicación de las áreas de proyección” (parr. 1) logrando transformar la manera en que se proyectan las imágenes, y haciendo que el lenguaje fílmico posibilite la movilidad corporal de los espectadores en la instalación.

Con el pasar de los años, en la década de los setenta, el teórico Gene Youngblood manifestó que el Cine Expandido beneficiaba la recuperación de la sensorialidad y la ampliación de la conciencia. Por consiguiente, este grupo de cineastas encontró su máxima manifestación en el escenario de las instalaciones de video y las ambientaciones multimedia contemporáneas. Por eso, Alonso (2005) destaca que:

La multiplicación de pantallas, así como la espacialización de las imágenes y el sonido, el interjuego con objetos reales y virtuales, el lugar central del espectador en la determinación formal de las piezas, constituyen elementos privilegiados en las obras tecnológicas actuales. (parr. 3)

Las instalaciones de video surgen en el contexto del uso de pantallas múltiples en relación al tiempo y espacio. Es así que la crítica de arte profesora y teórica estadounidense, Rosalind Krauss, pone de manifiesto la idea de arte inmersivo, que tiene que ver con las formas de percibir la construcción o delimitación de los lugares, y se trata también de una forma de arte que se materializa entre lo interno y externo del ser humano (García, 2014, p.3).

Así también, Krauss busca explicar la estética desde la experiencia de un espectador que se sumerge o penetra en las obras, y señala que esta visión estética se puede analizar con la experiencia audiovisual, con la cinematografía y con el videoarte.

En este sentido, una de las características fundamentales de una instalación de video o instalación audiovisual, es que no sigue los modelos clásicos de inicio, desarrollo, clímax, construcción de personajes y situaciones, la trama y los conflictos como motor de la acción. Es decir que cuando los medios se fusionan o se expanden, hay modificaciones en las prácticas, lo cual hace que los comportamientos frente a los objetos cambien su curso habitual. Esto concuerda con García (2014), quien explica cómo las prácticas consideradas

como exclusivas del cine, se incorporaron poco a poco en las artes visuales, el diseño e incluso en la arquitectura, entre otros; y van creando una red junto a la tecnología para crear un formato audiovisual que transforma la relación entre personas y medios en formato televisivo, por ejemplo.

Para continuar con la investigación y profundizar en la temática de producción y reproducción cinematográfica, el filósofo norteamericano, Nelson Goodman (citado en Alonso, 2005, parr. 5), divide a las artes en dos grandes grupos. Primero están las artes autográficas, caracterizadas por ser originales, es decir piezas únicas. Por ende, si alguna persona diferente a su creador rehace la pieza este acto es tomado como plagio. Por otra parte, las artes alográficas, caracterizadas por el hecho de que el artista pone a disposición un diseño que otros personas o artistas actualizan con base en una interpretación personal que no puede considerarse copia o plagio.

Esta división antes mencionada sirve para entender el cambio que ha surgido entre la sala cinematográfica y la experiencia que se vive en una video instalación. Porque en la primera categoría existe ya un producto terminado que el espectador interpreta a su modo sin cambio alguno. Por el contrario, en la segunda categoría, el artista da la libertad al espectador para interpretar y construir según su propia visión y experiencia. (Alonso, 2005, parr. 6)

En este contexto, es necesario profundizar, además, en la narrativa audiovisual, pues aquella utilizada en las instalaciones audiovisuales se distancia notablemente de la tradición del cine convencional. Es así que las narraciones del cine experimental se basa en nuevas formas de discurso caracterizado por la aparición de elementos aislados que dan la apariencia de relato pero con otra forma de contar historias. Estas narraciones audiovisuales no son lineales y más bien se enfocan en fragmentos replicados en múltiples pantallas.

Es decir que el discurso proyectado en imágenes se caracteriza por una continuidad de elementos no relacionados pero que llevan un mensaje adaptado al lugar en el que se construye. Además, estos nuevos discursos se basan en la temporalidad con un lenguaje, sonido e imágenes específicos. Sin embargo, siguiendo a Duchement (2014) es necesario reconocer que la experimentación audiovisual involucra fronteras en donde se contraponen

varias prácticas artísticas. Es así que una de las ventajas del video es su capacidad de adaptación a varias plataformas.

Javier Duchement en su texto sobre *La expansión del discurso audiovisual en la instalación artística* cita al pintor Kris Van Assche, para quien “en una época en que las definiciones conceptuales están en proceso de elaboración, es lógico que las fronteras sean también zonas de pensamiento y experimentación” (Duchement, J, p. 32). A partir de este enunciado es posible entender que el video se consolida cada vez más como una tecnología cinética que potencia la democratización de uso, por sus características de expansión social y artística.

Para lograr la inmersión del espectador en las obras y fomentar la expansión artística es necesario considerar los elementos que constituyen una instalación audiovisual, entre los que se encuentran la iluminación, el sonido y la interactividad. Partiendo de la iluminación, se reconoce que la luz es un elemento de expresión que permite la distinción de los objetos en forma y volumen, pues brinda contrastes con sombras que permiten crear ambientes y componer escenarios. Por ejemplo, espacios oscuros se relacionan con ambientes de tensión y se logran efectos especiales con el manejo de luz y sombra.

En cuanto al sonido, este sigue las características de la iluminación al combinarse con los silencios para crear contrastes. Por eso, las instalaciones deben contar con equipos de sonido envolventes que permitan guiar al espectador a través de la obra mediante la creación de sensaciones que sorprendan a los visitantes. El sonido es parte de la experiencia de inmersión del espectador en las obras, porque actúa como elemento de guía hacia un punto concreto del montaje con altos y bajos o sonidos y silencios que provocan sensaciones de relajación y tensión. La interactividad, por otro lado, aporta con la innovación en una instalación de video. Esta se logra con proyecciones impactantes e inesperadas que se plasman en las superficies de las salas de exhibición, haciendo que el espectador sea el protagonista de las imágenes que inundan la sala.

Al conjugarse estos tres elementos se logra una experiencia integral que incide en la sensorialidad de los espectadores y hace que se introduzcan en una obra según sus propios modos de relacionamiento con esa realidad. Sin embargo, la iluminación, el sonido y la interactividad deben estar en sincronía para que logren aglutinar diversos elementos en un

solo concepto que el espectador irá descubriendo mientras se sumerge en la obra. En este sentido, en un estudio de Danvers (citado en Estebanell, 2002), se indica que la interactividad describe la relación que existe entre un usuario y un artefacto, haciendo referencia a la libertad del espectador en relación con su entorno. Por ello el autor señala que:

El nivel de interactividad mide las posibilidades y el grado de libertad del usuario dentro del sistema, así como la capacidad de respuesta de este sistema en relación al usuario, en cualidad y en cantidad; y esta relación se podría poner en paralelo con el esquema de comunicación: emisor, receptor, respuesta (en *Feedback*). (p. 25)

1.5 Penetrable de Jesús Soto

Jesús Rafael Soto (1923 - 2005) nacido en la ciudad de Bolívar, en Venezuela, fue un artista considerado como referente del arte cinético y óptico. A partir de la década de los sesenta incursionó en el diseño de *penetrables* y las denominadas obras de integración arquitectónica. Además, estuvo a cargo de la decoración de la sede de la Unesco en París. Sus obras principales son los penetrables que consistieron en esculturas que formaban laberintos en donde los espectadores podían adentrarse. Soto creó estructuras con hilos que se sostenían desde el techo y formaban ambientes que daban libertad de desplazamiento para el público.

Araña (2019) en su texto *“Tres Sotos en Soto”* relata que a mediados del siglo XX toma fuerza una concepción de arte en movimiento, con enfoques de tiempo y espacio que buscan la interacción e incluyen nociones de luz fragmentada, vibraciones y energía. Es así que para Soto resulta indispensable pensar en los espectadores como agentes activos de sus obras y es por eso que buscó las maneras de integrarlos en un arte cinético que trazó el camino del arte contemporáneo en el mundo. Es decir que el movimiento se constituyó como pilar de las obras de arte para lograr el involucramiento del público.

Asimismo, Soto se inclina por el uso del espacio para darle valor al movimiento como elemento sustancial del arte y que posee una función espacio-temporal que se expresa en los espectadores convertidos en participantes de las obras. O en otras palabras, lo que el arquitecto Rubén Araña (2019) señala como un nuevo arte “el arte del movimiento” (p.

160) y es entonces cuando Soto empieza a sustentar su argumento del arte como conocimiento.

No se trata de una manera de romper definitivamente con una manera de trabajar, sino de superarla como limitación, y luego de superada poder utilizar esas formas con toda la libertad, por ello la belleza de poder romper con las ataduras, y creo que lo hago por una necesidad, y no sé cómo ni cuándo lo hago, solo llega el momento y lo importante es saberlo ver...(p. 160)

A partir de eso, Soto decide generar una obra de arte que le permita a los espectadores penetrar en sus obras, y es así como surgen los Penetrables de Jesús Rafael Soto, considerados para Araña, como uno de los “más importantes hechos del mundo de la plástica en donde la cuarta dimensión está presente, de manera tangible y con la certeza de la ciencia y la belleza del arte” (p. 163).

Soto trabaja el concepto de sujeto-objeto y lo utiliza en sus obras para demostrar que el sujeto es parte del objeto artístico, mismo que mediante ilusiones ópticas busca generar una representación sensorial en el espacio real y virtual. De este modo, Soto rompe la característica estática de una galería de arte e impregna movimiento en su propuesta artística.

Los penetrables corresponden a esculturas, objetos tridimensionales, con hilos que se superponen sobre colores sólidos para generar un juego visual que permite a las personas caminar a través de la obra y dejarse envolver por las texturas. Se trata de una obra interactiva construida a gran escala que puede admirarse tanto desde fuera como desde dentro.

El Penetrable de Jesús Soto aleja las obras de los muros o museos tradicionales, siendo apto para todo público. En palabras del escritor Ronnie Saravo (2018), Soto “logró la convergencia entre obra y espectador con sus penetrables” (p. 5).

El arte a partir de este momento se escapa de sus fronteras espaciales inanimadas para convertirse en una experiencia sublime. La labor de Soto se asemeja más a la de un guitarrista que a la de un artista convencional ya que la guitarra se convierte en música de la mano del guitarrista del mismo modo que los elementos geométricos en la obra de Soto se convierten en Arte por y para la gente. (p. 6)

Jesús Soto le dio al espectador la posibilidad de ser parte de una obra de arte y, al mismo tiempo, puso de manifiesto que la expresión artística está sujeta a la percepción de mundo de cada individuo. Por ello, Soto (citado en Barrionuevo, 2013) comenta: “para mí la obra de arte no existe independientemente del espectador” (p. 2).



Figura 2. Penetrable. Título: Houston Penetrable

Autor: *Jesús Rafael Soto*. **Fuente:** Museum of Fine Arts Houston

1.6 Interactividad

En el siglo XX el espectador tenía la posibilidad de activar o desactivar un determinado instrumento emisor (radio o televisor), en otras palabras encenderlos o apagarlos con la finalidad única de observar o escuchar lo que el emisor estaba transmitiendo. Con el pasar de los años, y como se menciona en páginas anteriores, ahora la obra requiere de la intervención del espectador para lograr una óptima funcionalidad del producto que el artista pone en consideración, con el fin de que el espectador se convierte en creador de su propia obra.

Por otra parte, en el siglo XXI el espectador se ha convertido en una pieza fundamental de las obras artísticas que buscan a un público activo que interactúe con lo que percibe, con el fin de crear un mensaje propio o mejor dicho que sea el creador de su

propia obra. Lo dicho anteriormente concuerda con el concepto que la profesora de tecnología educativa y doctora en pedagogía, Meritxell Estebanell (2002), plantea sobre la interactividad, el autor afirma lo siguiente:

La interactividad describe la relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema (informático, vídeo y otro). El grado de interactividad del producto viene definido por la existencia de recursos que permiten que el usuario establezca un proceso de actuación participativa-comunicativa con los materiales. (p. 23)

Por consiguiente, el producto ha evolucionado de una emisión unidireccional (programas radiofónicos o televisivos) a un proceso bilateral, en el cual el usuario/receptor/espectador tiene la posibilidad de intervenir y está implicado en una experiencia de creación. Es decir que las instalaciones de video se encuentran dentro de un proceso creativo por parte del espectador, proponiendo un nuevo mensaje o una nueva creación artística según su percepción y su interactividad con la obra.

Esta interactividad depende de los recursos que se ponen en consideración del espectador, ya que se establece un proceso de actuación participativa con los objetos o materiales que se encuentran en el espacio, y esto define el grado de interactividad con el producto. En este sentido, Estebanell (2002) afirma que existe un incremento de posibilidades en el momento de interactuar con el producto e indica que “cada vez es más grande el grado de libertad del usuario a la hora de tomar decisiones en relación a que hacer y cómo hacerlo” (p. 26).

La interactividad es también generación de conocimiento, y por lo tanto implica un proceso de intercambio. Este hace referencia a la actividad social de relacionamiento entre individuos, o entre estos y las obras e instalaciones en niveles distintos. En este proceso de interrelación se tejen redes de cooperación dando lugar a que en las instalaciones de video, por ejemplo, los espectadores jueguen con las proyecciones y creen vínculos con el público, con la obra y con el espacio circundante. De esta forma de eliminan las jerarquías y se producen relaciones sociales no lineales.

Bajo la idea de un público activo está también la intención del artista de combinar factores tanto humanos como de arte para lograr un concepto que se sale de los guiones establecidos para propiciar la generación de contenido desde fuera, es decir desde el

público que observa, modifica y traduce a obra en su propio lenguaje. De esto se trata también la conceptualización de una instalación de video en la que las imágenes y el espacio se fusionan y son reinterpretadas por el espectador.

Una obra que impulse la participación del espectador se debe pensar desde un concepto que rompa con estructuras definidas, propicie la experimentación y se enfoque principalmente en el público que observa, se comunica y percibe. En este sentido, la teórica especializada en arte contemporáneo, *media art* y arte, Claudia Giannetti (2004) explica que:

Cuando hablamos de arte interactivo, nos referimos a un tipo de producción concebida específicamente para proporcionar el diálogo con el usuario: la obra como tal se revela a partir de la actuación y de la intervención del espectador. El público debe operar en el contexto de la obra o producción, que se transforma en un entorno experimentable física y emocionalmente. (p. 2)

Finalmente la interactividad tiene que ver con la distinción entre producción y consumo de productos culturales, que en su proceso de recepción por parte de los espectadores incluye sistemas de representación audiovisual y de identidad. Para Hall (citado en Ardevol & San Cornelio, 2007) los procesos de recepción se distinguen de los contextos de producción porque la recepción se realiza fuera de las industrias del entretenimiento y tiene que ver con los contextos sociales y culturales que definen a cada espectador.

1.7 El sonido como estímulo sensorial

El sonido es un aspecto fundamental en la vida de las personas que comparten un espacio, sea este la naturaleza, una oficina, una ciudad o la vida cotidiana. Tal como se menciona en el texto de la arquitecta, artista audiovisual e investigadora del espacio sonoro, Cristina Palmese, las culturas que se desarrollan cerca de la naturaleza tienen una relación estrecha con los sonidos cotidianos, pues “confían más en lo que oyen que en lo que ven como medio de reconocimiento del entorno” (p. 30). Además, para estas etnias los sonidos tienen una relación especial con su lenguaje y cultura.

Los más leves cambios acústicos en la jungla pueden anunciar eventos fundamentales para la supervivencia, ya sea un cambio en la climatología o

posibles peligros como la cercanía de un predador (...) los sonidos escuchados tienen unos significados concretos, pudiendo representar una hora del día, una estación del año, ciclos de vegetación, pautas migratorias, la existencia de un lugar determinado del bosque, etc. (p. 30)

Con este antecedente, es importante saber que las sensaciones que rodean un espacio determinado son parte de un proceso de percepción que involucra todos los sentidos, en especial el auditivo. Es así que el sonido aporta a la percepción no solo de un lugar sino de la cultura y las experiencias propias de los individuos.

Los sonidos en la cotidianidad representan un punto de partida importante para la convivencia social, pues las personas comparten espacios físicos comunes o distintos de una misma área o ciudad. Es en esta convivencia donde se genera conocimiento a partir de la forma en que cada uno percibe los espacios e interactúa con ellos, por lo que en palabras de Palmese (2014) sería posible abordar la complejidad de lo sonoro desde varias disciplinas enfocadas en la interacción entre espacio y sonido, entre ellas el área audiovisual.

Dentro del proceso de percepción es necesario considerar que la información receptada puede ser de carácter afectivo y emocional, por lo que al momento de pensar en una instalación audiovisual la dimensión sonora debe considerar varios elementos para entender la dinámica entre la percepción sensorial y la interacción audiovisual.

De esta forma, en cuanto a experiencias sensoriales, es posible referirse al hecho de que en occidente se habla de una relación intrínseca entre los sentidos, la cual facilita la comprensión del mundo circundante y establece una armonía entre los estímulos externos y el cuerpo humano, mismos que son posibles de identificar o reconocer a través de los órganos sensoriales, tales como el oído.

Por otra parte, es vital contraponer el argumento de Duchement (2014), quien señala que captamos los acontecimientos mediante un sistema de percepción total; pero sin embargo, “la mente selecciona y registra solo unos pocos” (p. 7). Esto quiere decir que el receptor recibe información de sonidos, formas y colores pero selecciona únicamente lo que más le llama la atención, mientras el resto de información corre el riesgo de perderse.

En este sentido, una instalación audiovisual debe considerar los elementos acústicos como un sistema de percepción importante, sin descuidar los elementos visuales que guiarán y centrarán la atención del espectador con locaciones y encuadres planificados para proyectar lo que el creador de la obra busca mostrar.

De este modo, como diría Duchement (2014) “se puede construir un lenguaje audiovisual a partir de encuentros entre imágenes y sonidos no limitados por la música y el lenguaje verbal” (p. 8). Es por eso que se considera al sonido como fundamento de la creación artística audiovisual y como punto generador de conceptos y expresiones que se enmarcan en un discurso representado por sonidos e imágenes en un determinado escenario que congrega a personas con distintas vivencias y percepciones en un mismo espacio donde diversos elementos se presentan como un todo en plataformas experimentales como el videoarte o las instalaciones audiovisuales.

1.8 Imagen, metáfora de la realidad

La instalación audiovisual se entiende, en palabras de Javier Duchement (2014) como “un sistema que presenta fragmentos simultáneos de un discurso representados por las imágenes y los sonidos en el espacio físico” (p. 8). A partir de eso es posible afirmar que en una instalación de video se juntan varios elementos que inciden en la percepción de los espectadores sobre la realidad presentada. Asimismo, esta realidad no sigue un formato lineal y conjuga diversos tipos de tiempo, el tiempo del espectador y aquel empleado por el artista para la creación de su obra, por lo que Duchement (2014) indica que:

Esta multiplicidad de espacios y de tiempos simultáneos solo son posibles en este tipo de obras o en instalaciones que cuenten con material audiovisual y con mecanismos de acción real mediante objetos, o de acción virtual, por medio de mecanismos informáticos. (p. 8-9)

Sin embargo, como dice la investigadora española especializada en educación artística y productora cultural, María Acaso (2014), es fundamental reconocer que el hecho histórico que ha permitido hacer representaciones visuales artísticas, es la fotografía, la cual se convierte en “una representación casi exacta de la realidad” (p. 129). Sin embargo, en 1907 -y de la mano del famoso pintor Picasso- aparecería la noción de metáfora para representar visiones de mundo. Más adelante, en los años 90 las artes visuales mostrarán que lo realmente sustancial es la idea detrás de la representación del objeto.

En cuanto a representación, Acaso (2014) explica que “el lenguaje visual es el sistema de comunicación que mayor parecido alcanza con la realidad” (p. 29), pues es un sistema de enunciación de mensajes a través de la vista que hace posible el intercambio de información entre emisores y receptores que contribuye a que formemos una idea de mundo.

Así mismo, el acto en el que el emisor dispone qué representar es desarrollado en un contexto determinado (momento, lugar, motivo), por ende este acto de la representación no es neutro, pues como dice Acaso “el autor aporta su experiencia personal, ninguna representación es igual de individuo a individuo” (p. 31).

Por ende, se puede decir que el receptor es quien consume los mensajes basado en su experiencia personal. Es así que al momento de interpretar el contenido de una obra, el espectador le da un nuevo sentido a lo que ve y escucha, pues tal como diría el compositor de música experimental y profesor de la Sorbona de París, Michel Chion (citado en Hernández, 2008), hay que preguntarse: “¿qué veo de lo que oigo, y qué oigo de lo que veo?” (parr. 1). En este sentido, Acaso (2009) señala que el espectador construye significados a partir de sus memorias y de su imaginación, es decir que lo que perciben no es un objeto en sí, sino la idea de objeto que nace de las preconcepciones personales.

A partir de estos argumentos, Acaso (2009) plantea una división de las representaciones visuales informativas, comerciales y artísticas. Las representaciones visuales de carácter informativo se basan en la transmisión de informaciones entre emisor y receptor. Mientras que las representaciones comerciales se refieren a la venta de productos, es decir que no existe un proceso de reflexión sobre el producto ofertado, simplemente la formación de un producto visual. Por otro lado, están las representaciones artísticas que se diferencian del resto por su intención de generar conocimientos en el espectador.

En este contexto, las imágenes pueden considerarse como elementos que generan placer y a la vez conocimiento, es así que el lenguaje visual se constituye como un elemento de recepción y generación de contenido a través de la vista. Es aquí donde recurriendo al filósofo, escritor y semiólogo, Roland Barthes (citado en Acaso, 2009), se puede hablar del efecto que tienen las representaciones efectuadas mediante el lenguaje

visual. Por eso, Barthes introdujo el término “efecto realidad” (p. 29) para explicar que las personas recurren a análisis de equivalencias entre la realidad y sus interpretaciones.

Para profundizar en el punto anterior se puede decir que hay una diferencia entre una representación visual y una escrita, pues la primera ayuda al espectador a identificar de manera más próxima la realidad, mientras que la segunda implica que el espectador deba imaginar y recrear una imagen a partir de lo que lee.

Asimismo, es importante considerar que como diría Acaso (2009) “todas las representaciones visuales generan conocimiento y las representaciones visuales de carácter artístico generan conocimiento crítico” (p. 128). Para lograr este conocimiento, es necesario que el mensaje original tenga referencias que faciliten al espectador incluir sus propios significados acerca de lo que percibe.

Es así que los mensajes visuales, a partir de la composición de video y música, trascienden a una narrativa audiovisual que se inserta en nuevos medios, entre ellos los de carácter interactivo basados en pantallas. Es allí donde el video se considera un recurso narrativo para transmitir uno o varios mensajes. Sin embargo, como señala la licenciada en diseño de la información, Rosa Ángela Hernández (2018), se deben explotar los medios y crear mensajes con historias que “no necesariamente tienen un inicio, desarrollo y un final per se” (parr. 2).

De este modo, es importante considerar que la innovación marcará un punto de partida para las nuevas formas de narrar visualmente, lo que para Hernández significaría “visualizar historias que además de llegar a la audiencia final, también funcionen al comunicar el mensaje y al explorar las posibilidades del medio” (parr. 3).

A manera de resumen, se puede indicar que al hablar de instalaciones audiovisuales es indispensable llevar al espectador a puntos de armonía y tensión a través de la experimentación audiovisual.

Para ello, el sonido y las imágenes son elementos de la narrativa audiovisual. En este caso, el sonido guía los ritmos que se acompañan visualmente para dar vida a los mensajes que se quieren comunicar. En este sentido, Hernández (2008) enfatiza que:

El sonido o la música nos pueden indicar diferentes intensidades, texturas, modulaciones o ritmos que visualmente se manifiestan con cortes, con colores, movimiento o imágenes que responden a lo que se oye de una u otra manera. Son los dos, pues, tanto el sonido, como la imagen, lo que hace mancuerna para narrar un mensaje que evoque lo que se quiere dar a entender. (parr. 6)

Por lo tanto, la composición de una instalación audiovisual busca narrar historias que permitan a los espectadores identificarse con lo que ven y escuchan para convertirse en generadores de contenidos a partir de lo presentado en la obra. En este ámbito artístico los elementos sonoros y visuales se conjugan para dar lugar a un ambiente en el que la instalación se convierta en un espacio de experimentación física, emocional y sensorial.

CAPÍTULO II

Marco Metodológico

2.1 Enfoque Metodológico

El presente trabajo de titulación se enmarca en el tipo de investigación descriptiva, aquella que identifica y expone las características propias de un fenómeno de estudio. Por otro lado no se usa hipótesis, por lo que no hay postulado previo, y pueden ser cualitativos o cuantitativos.

En este caso el enfoque será cualitativo, ya que se basa en la observación y la interpretación. Se ha seleccionado este enfoque porque el investigador examina el mundo social, es decir, bajo los argumentos de Hernández, R. & Fernández, C. & Baptista, P. (2004), “las investigaciones cualitativas se fundamentan más en un proceso inductivo (explorar y describir). Van de lo particular a lo general” (p. 8).

2.2 Limitaciones de la investigación cualitativa

Hasta hace poco el método cualitativo fue minimizado por la comunidad científica atribuyéndole la falta de validez y confiabilidad por su característica subjetiva y su orientación hacia la obtención de significados de la realidad tal como se presenta. Sin embargo, actualmente el enfoque cualitativo tiene mayor prestigio en el ámbito académico.

Las investigaciones cualitativas estudian a la gente en su contexto, dando como resultado que los acontecimientos no puedan ser controlados, por eso, la validez y fiabilidad de los datos dependen de la argumentación y justificación del investigador, cuando la información recolectada genera resultados que “son reconocidos por los informantes como una verdadera aproximación sobre lo que ellos piensan y sienten” (Salgado, A. 2007, p. 75).

Además, Según Hernández, R. (2004) las investigaciones de tipo cualitativo utilizan métodos de recolección de datos o evidencias no estandarizados, es decir que no responden a mediciones numéricas ni se basan en estadísticas. Por eso, el enfoque cualitativo busca recoger elementos subjetivos como las emociones o los significados, mismos que nacen de las experiencias de los participantes.

2.2.1 Características de la investigación cualitativa

Una de las características principales de este tipo de investigaciones es la reconstrucción de la realidad de una manera natural que sigue el desarrollo de los sucesos, por ende, como dice el profesor de Metodología y Técnicas de investigación Social en la Universidad de Bolonia – Italia, Piergiorgio Corbetta (citado en Hernández, R. & Fernández, C. & Baptista, P. 2004), “no hay manipulación ni estimulación con respecto a la realidad” (p. 9).

El investigador penetra en cada una de las experiencias individuales de los participantes/espectadores y fabrica el conocimiento, por lo tanto se puede percibir una gran diversidad de ideologías y cualidades de cada uno de los individuos. Es así que Hernández, R. & Fernández, C. & Baptista, P. (2004), afirman que:

Toda cultura o sistema social tiene un modo único para entender situaciones y eventos. [...] Los modelos culturales se encuentran en el centro del estudio de lo cualitativo, pues son entidades flexibles y maleables que constituyen marcos de referencia para el actor social, y están contruidos por el inconsciente, lo transmitido por otros y por la experiencia personal. (p. 9)

Es importante recalcar las características de las investigaciones cualitativas, descritas por Grinnell y Creswell (citados en Hernández, R. & Fernández, C. & Baptista, P., 2004) como estudios, que se basan en las experiencias de los participantes y cuyas variables no se pueden controlar ni manipular. Así mismo estas investigaciones se realizan en ambientes naturales, donde las preguntas de investigación no están totalmente definidas y los datos no sea analizan de manera estadística.

En este sentido el rol del investigador es también importante, pues según Neuman (citado en Hernández, R. & Fernández, C. & Baptista, P., 2004), este observa sin alterar la cotidianeidad, y por el contrario busca conocer los eventos que perciben los actores en una situación natural. Además analiza elementos conscientes e inconscientes considerando a la realidad social como objeto de estudio que se descubre, construye e interpreta.

El Enfoque metodológico cualitativo se lo puede desarrollar con varias técnicas, entre las cuales constan la entrevista, grupos de discusión o focus group, estudios de caso, historias de vida, autobiografías, análisis audiovisual, observación y/o etnografía. Con este

antecedente, el presente trabajo de titulación toma como técnicas a la entrevista y la observación.

2.3 ¿Qué es la entrevista?

En cuanto a la entrevista cualitativa, esta se define como un proceso donde intervienen un entrevistado que transmite información y un entrevistador que la recepta. Entre estos dos actores existe un proceso de retroalimentación, es decir un intercambio simbólico de experiencias y aportes significativos sobre un tema en particular.

Así mismo Kahn y Cannell (citado en Tarrés M. 2013), definen a la entrevista como:

Una situación construida o creada con el fin específico de que un individuo pueda expresar, al menos en una conversación, ciertas partes esenciales sobre sus referencias pasadas y/o presentes, así como sobre sus anticipaciones e intenciones futuras. (p. 65)

En este sentido, la entrevista cualitativa construye una lectura de lo social, ya que la persona entrevistada expresa sus pensamientos, conocimientos y deseos. Y tal como afirma la doctora en sociología por la Universidad de París, María Luisa Tarrés (2013), “esta técnica es invaluable para el conocimiento de los hechos sociales, para el análisis de los procesos de integración cultural y para el estudio de los sucesos presentes en la formación de identidades” (p. 67).

Por ende como todas las técnicas de investigación, la entrevista tiene fortalezas y debilidades. En el primer caso la obtención de experiencias, interpretaciones, sentimientos y subjetividades que cada individuo realiza de su entorno social y de su vida personal, hace que el proceso investigativo sea amplio y enriquecedor. Por otro lado, al obtener una sola fuente no siempre conduce a la obtención de conocimientos certeros que lleven a una conclusión generalizada.

La entrevista es un instrumento de investigación social que aporta elementos para la recolección de información y puede adaptarse a los requerimientos y objetivos del investigador, pues puede ser más o menos profunda dependiendo del tipo de libertad que se le da al entrevistado. En este sentido, las entrevistas pueden ser estructuradas, semiestructuradas y no estructuradas.

2.4 Entrevistas aplicadas al trabajo de titulación

A partir de lo anteriormente mencionado, este Trabajo de Titulación se basa metodológicamente en entrevistas semiestructuradas debido a los niveles de profundidad y libertad del entrevistado que se busca alcanzar en la investigación. Además, se decide usar este tipo de entrevistas por la ubicación geográfica de los entrevistados, pues varios de ellos se encuentran fuera del país y se han seleccionado preguntas que abarcan las diferentes temáticas de interés para este trabajo. En este sentido, se seleccionó esta técnica debido a que la entrevista se la realiza en idioma en inglés y el formato semiestructurado facilita la traducción y procesamiento de información.

Estas entrevistas cuentan con preguntas preestablecidas que permiten al entrevistador mantener un hilo en la conversación sin limitarse a un guion totalmente estructurado. De esta manera se le brinda libertad al entrevistado para desarrollar el tema señalado y profundizar en ciertos temas de interés. Asimismo, este guion semiestructurado (anexos 1 y 2) le demuestra al entrevistado que la persona con la que habla conoce también del tema y está preparada para realizar la entrevista.

Por otra parte Tarrés (2013) argumenta que este tipo de entrevistas se utiliza en “situaciones donde no existen buenas oportunidades para entrevistar a las personas”, especialmente cuando el tiempo es un limitante para los entrevistados. De esta manera, la entrevista se desarrolla de manera dinámica sin dominar al entrevistado y propiciando un entorno de interés para ambas partes.

Por otro lado, las entrevistas semiestructuradas se utilizan con personajes que pueden ser abordados cara a cara y en lugares cercanos o que generan confianza para los entrevistados. De esta manera se pretende lograr mayor profundidad en la información recolectada para tener la posibilidad de hacer preguntas y repreguntas sobre los temas de interés para este trabajo de titulación.

2.4.1 Entrevistas a expertos del arte

Las entrevistas se realizaron a la diseñadora multimedia, artista e ilustradora nacida en Nairobi – Kenia y radicada en Berlín - Alemania, Evelyn Wangui alias Miss Eve. Por otra

parte, se dialogó con los artistas ecuatorianos Rodrigo Viera, Marcela Ormaza, Lorena Calahorrano y David Jara.

Miss Eve (anexo 1)

El trabajo de Miss Eve busca implementar estéticas intuitivas en el contexto de la cultura popular, por lo que su portafolio artístico se basa en la experimentación con códigos culturales y su relación con la migración tanto de personas como de ideas. Su interés está estrechamente vinculado a la cultura pop y las tendencias neo y postcoloniales. Ha participado en exposiciones colectivas como el Somerset house London en 2018, El Club de los Millonarios en Leipzig en 2016, y Mashup the archive en Iwalewahaus en 2013, estas dos últimas desarrolladas en Alemania.

Precisamente en la exhibición Mashup the archive, Miss Eve planteó una instalación de video que sirve como referencia para el presente proyecto de investigación, pues la artista digitalizó los diseños de textiles africanos denominados “Knagas” y jugó con los formatos visuales para hacer proyecciones sobre superficies como paredes, pisos y techos a partir de animaciones e ilustraciones de creación propia. El trabajo de Miss Eve se compila en el libro que lleva el mismo título de la exhibición *Mash up the archive*, publicado en 2015 por el museo de arte contemporáneo de África y su diáspora *Iwalewahaus*, en donde la curadora de la obra, Paola Solís, en la reseña denominada “*Miss Eve and the idea of home*” detalla que la artista buscaba romper con pantallas estáticas para crear proyecciones distorsionadas darle dinamismo a su obra, evadiendo el concepto tradicional de los filmes y creando una sensación de ambiente envolvente. Para ello, la reseña explica que Miss Eve proyectó imágenes desde diversos ángulos para buscar interacción y movimiento, sugiriendo un entorno de comunicación entre el ser humano y los elementos tecnológicos presentes en su obra.

Rodrigo Viera (anexo 2)

Viera es, además, gestor cultural y es el director del Festival de arte visual contemporáneo ECUA-UIO y fue coordinador de la red cultural del sur. El trabajo del artista se enfoca en los *performances*, instalaciones, fotografía y videoarte, tomando al cuerpo y su relación con el tiempo y espacio como temática central de sus propuestas. Sus obras integran expresiones de arte plástico, visual y sonoro que pretenden causar efectos en

los espectadores para experimentar reacciones en los sentidos y sensaciones que evoquen a la memoria colectiva e individual.

Además, Viera intenta cuestionar los problemas del presente y pasado bajo elementos de cosmovisión andina y ha participado en varios encuentros artísticos de Latinoamérica y Europa, incluyendo espacios no convencionales. Uno de sus trabajos se denomina “Animalhumantes” y se trata de obras en gran formato en donde los espectadores pueden interpretar los elementos de semiología implícitos en cada pieza.

Marcela Ormaza (anexo 2)

Por su parte, Marcela Ormaza es una artista visual y especialista en pedagogía de artes creativas. Su trabajo en arte contemporáneo incluye expresiones poéticas y consideraciones identitarias que cuestionan el estado natural del ser humano. Su trabajo denominado “Identidades fragmentadas”, presentada en 2010 estuvo compuesta por una serie de obras que abarcan distintas técnicas como la fotografía digital, las instalaciones de video y el arte sonoro como nuevos medios audiovisuales. Su trabajo ha sido expuesto en espacios como Arte Actual de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (Flacso), entre otros.

David Jara (anexo 2)

Otro de los artistas considerados como entrevistados para este trabajo es David Jara, fotógrafo y productor audiovisual, magíster en Antropología Visual y Documental Antropológico. David es editor de la revista Línea Sur, ha trabajado con fotografía etnográfica y ha dirigido los documentales “Desadaptado”, “Orgullosamente ecuatoriano” y “Río Caña tu memoria es vida”. Jara experimenta en sus obras, cuestiona al mundo y trabaja su cuerpo a partir de experiencias y de investigación.

Su obra “Baño de ecuatorianidad” es un performance que busca ir más allá de lo que se considera la identidad ecuatoriana. El artista se sumergió por alrededor de 10 horas en una tina con cerveza mientras preguntaba a los asistentes acerca de la identidad y la nación. Otro de sus trabajos se titula “Selva” y se refiere a un recorrido por los bosques de la provincia de Esmeraldas, en Ecuador, en donde Jara cumple el rol de artista, investigador y turista.

Lorena Calahorrano (anexo 2)

Además se consideró entrevistar a la docente en Historia del Arte de la Universidad San Francisco de Quito (USFQ), Lorena Calahorrano. Su formación académica incluye un pregrado en Arte Contemporáneo en la USFQ, y un *Major* en Historia del Arte por la Universidad de Victoria en Canadá. Así mismo estuvo vinculada al Departamento de Cultura de la Universidad Yachay de Ecuador.

2.4.2 Entrevista a espectador

David López (anexo 3)

Ecuatoriano de 34 años y consumidor de arte. David López ha visitado museos y obras de arte nacionales e internacionales, en su mayoría de estilo contemporáneo. A pesar de no haber estudiado arte es un espectador recurrente de trabajos artísticos relacionados con fotografía, escultura, video, pintura, entre otros.

2.5 ¿Qué es la observación?

La observación es un proceso que se utiliza para contemplar el modo en que se desarrolla la vida social sin ningún tipo de manipulación o modificación. Es un proceso sistemático de recolección de información orientada a un objeto de investigación específico. El investigador interpreta lo que ve, por eso una de las críticas a esta técnica se orienta a la subjetividad que implica el análisis de la realidad observada.

Para sistematizar el conocimiento el observador genera códigos a partir de los datos que obtiene sin interferencias en la naturaleza de los hechos, Pues según los argumentos del sociólogo José Ignacio Ruíz Olabuenaga (2003), “el observador no interviene ni manipulando ni estimulando sus objetos de observación, ni les interroga ni les encomienda ningún tipo de tarea que pueda alterar o condicionar su comportamiento” (p. 126).

La observación debe planificarse considerando lugares, personas y elementos a investigar, además se debe sustentar la objetividad con explicaciones profundas que permitan evadir el sesgo en la interpretación. Este proceso se diferencia de la observación cotidiana porque se desarrolla de manera sistemática con un orden de los elementos observados para interpretar su significado y alcance.

Ventajas

La observación reduce los posibles defectos de la presencia del investigador en una situación determinada y aporta a evitar la distorsión de los elementos naturales. La observación se contrapone a la entrevista al no requerir de un intermediario como fuente de información, pues el observador posee la información de primera mano evitando malas interpretaciones por parte de los informantes.

Además esta técnica permite al investigador estar presente en distintos espacios sin que los sujetos u objetos de estudio tengan conciencia de su presencia, así se reducen las posibles manipulaciones del entorno y se garantiza la no interferencia del observador dentro de los fenómenos sociales, de esta manera la observación garantiza la naturalidad e inmediatez de los datos recopilados.

Desventajas

La mayor crítica a la observación es la falta de validez. Este argumento se refiere a que el observador involucra criterios personales respecto a lo que mira, pues la selección del objeto a observar depende totalmente del investigador y su realidad cultural. Otra crítica tiene que ver con la fiabilidad, que se refiere a la ausencia de estadísticas que sustenten la observación, así mismo uno de los riesgos de la observación es que los fenómenos investigados estén dispersos o no puedan ser observados y se requiera de entrevistas para profundizar en la recolección de datos.

Otro peligro puede ser que el observador establezca una relación emocional con el fenómeno observado y no logre ver una realidad objetiva. Sin embargo la observación no es un proceso deliberado y sigue un protocolo de recogida de datos a manera de apuntes cotidianos que incluyen detalles y reflexiones de lo que el investigador ha ido observando.

Método de Recolección de información

Al momento de observar el investigador debe considerar varios aspectos, entre ellos el contexto físico que se refiere al espacio donde se desarrollan los fenómenos e incluir detalles y características explícitas de lo que observa; debe incluir también el contexto social, que se refiere a la descripción del ambiente humano (formas de vestir, hábitos, etc).

Otro elemento importante de la observación son las interacciones formales que se refieren a la relación de los ambientes físicos y humanos, y sus procesos o canales de comunicación. También están las interpretaciones de los actores sociales que se refieren a los gestos y conductas que emiten mensajes válidos para el procesamiento de información por parte del investigador. En cuanto a las notas recopiladas por el observador, Piergiorgio Corbetta (2007) en su libro *Metodología y técnicas de investigación social*, señala que:

Las notas cotidianas del investigador nacen de la interacción entre el observador y la realidad observada, por lo que constan básicamente de dos componentes: la descripción de los hechos, acontecimientos, lugares y personas, y la interpretación de los mismos del investigador, con sus impresiones, reflexiones y reacciones. (p. 323)

Observación aplicada al trabajo de titulación

Este trabajo de titulación se realiza mediante la observación no participante - indirecta, en la cual el observador mira las situaciones desde afuera y recoge la información sin intervenir en el fenómeno estudiado. Aquí el investigador intenta lograr objetividad a partir de descripciones acerca de lo que sucede alrededor, hechos, personas e interacciones que incluyen además la sensación de quien observa.

La observación no participante le da libertad al investigador de mantener en contacto directo con los acontecimientos sin necesidad de intermediarios; sin embargo uno de los desafíos de esta técnica es el registro de información, para lo cual se pueden estandarizar métodos que faciliten la observación y la sistematización de datos. Entre los elementos que se pueden identificar para facilitar el proceso están el sujeto, los medios, los instrumentos y el marco teórico. Según Cerda H. (1991) el sujeto es el fenómeno observado; el objeto es el hecho que se observa o el contexto; los medios son los sentidos como la vista y el oído que ayudan a percibir las situaciones; los instrumentos son los elementos tecnológicos con los cuales se registra lo observado; y, el marco teórico corresponde a la teoría que guía la observación.

Observación de piezas artísticas

Esta técnica se ha enfocado en la observación no participante para recolectar información de obras en las que el investigador ha estado presente y de aquellas que se han

observado de manera indirecta con la ayuda de material documental. El objetivo se orienta a recolectar la mayor cantidad de datos que aporten al sustento de los postulados propuestos en este trabajo de titulación a partir de experiencias previas de artistas nacionales e internacionales.

En el sendero de la danza. Susana Reyes 45 años

Exposición acerca de la trayectoria artística de la bailarina ecuatoriana Susana Reyes en la que se exhiben fotografías, vestuario, elementos escénicos y productos audiovisuales para hacer un recorrido por las obras de Reyes en el contexto nacional e internacional de la danza.

Watarudi kutoka ngambo. Miss Eve (Alemania, 2015).

Una instalación de video de los diseños textiles africanos denominados “Knagas”, en el cual se utilizó formatos visuales para hacer proyecciones sobre superficies como paredes, pisos y techos a partir de animaciones e ilustraciones de creación propia. El trabajo de Miss Eve fue exhibido en la muestra denominada *Mash up the archive*, publicado en 2015 por el museo de arte contemporáneo de África y su diáspora *Iwalewahaus*.

2.5.1 Resultados de las observaciones (anexo 4)

Mediante la observación no participante de las obras anteriormente descritas, se pudo recabar información tanto de la puesta en escena (escenario) como de la relación de los espectadores con el espacio. Entre los detalles más relevantes destaca la utilización de sonido, iluminación, elementos distribuidos en el espacio y ambientes separados, para promover la interacción y disfrute de la obra.

Una de las características primordiales de estas obras es la interacción generada entre el espectador y los elementos propuestos por las artistas, donde se puede percibir la libertad que el espectador tiene para relacionarse con lo que ve y escucha, teniendo en cuenta que esta libertad promueve a la elaboración de un discurso propio, en el cual el espectador es autor de significados.

2.6 Población, unidades de estudio y muestra

El presente trabajo de titulación considera los siguientes elementos que aportarán a lograr los objetivos propuestos, así como la sustentación de la teoría abordada:

Unidad de estudio:

- Sujeto: artistas contemporáneos que experimentan con instalaciones y performance e integran elementos como el cuerpo, nociones de pasado, presente y futuro, así como técnicas de fotografía, escultura, video y audio en sus obras.

- Objeto: videoinstalación propuesta por el autor. Misma que busca generar interacción con los espectadores a partir de los conceptos teóricos y la información recabada durante el proceso de investigación mediante entrevistas y observación.

Muestra:

En el caso de investigaciones de tipo cualitativo es posible realizar un muestreo que no necesariamente represente una población total. Se trata más bien de elegir segmentos bajo criterios específicos que ayuden a profundizar el problema de investigación. Por lo tanto, la selección no es probabilística porque no busca un análisis estadístico sino interpretativo. Es así que el muestreo, en este caso, es no probabilístico sino intencional, por lo que se utilizará una muestra con expertos, que se emplea para:

Tesis que requieran conseguir información de expertos en alguna materia muy específica. Con las muestras de expertos, el investigador intenta encontrar datos de calidad de profesionales, todos ellos de un área en común o con conocimientos afines. La intención es encontrar material especializado sobre el problema de estudio. (Normas American Psychological Association [APA], 2017)

Además, la muestra seleccionada cumple con factores de homogeneidad, tiempo y espacio porque las y los artistas que se señalan a continuación comparten campos de trabajo, experiencias y conceptualizaciones similares.

- Artistas contemporáneos: Evelyn Wangui, Rodrigo Viera, Marcela Ormaza y David Jara.
- Obras con instalaciones de video:

- En el sendero de la danza. Susana Reyes 45 años (Ecuador, 2019).
- *Watarudi kutoka ngambo*. Miss Eve (Alemania, 2015).

2.7 Indicadores o categorías a medir

- Video: según Acaso (2014) “el lenguaje visual es el sistema de comunicación que mayor parecido alcanza con la realidad” (p. 29).
- Sonido: como señala Palmese “es necesario analizar lo que aporta el sonido a la percepción intersensorial del espacio y cómo funciona la interacción audiovisual en esta percepción” (p. 44).
- Interactividad: en este sentido, la teórica especializada en arte contemporáneo, *media art* y arte, Claudia Giannetti (2004) explica que cuando hablamos de arte interactivo, nos referimos a un tipo de producción concebida específicamente para proporcionar el diálogo con el usuario: la obra como tal se revela a partir de la actuación y de la intervención del espectador. El público debe operar en el contexto de la obra o producción, que se transforma en un entorno experimentable física y emocionalmente. (p. 2)
- Creación artística: de acuerdo a Raúl Díaz Obregón (2003), “el artista quiere que el espectador penetre en el mundo que se le está ofreciendo creándole una dimensión espacio-temporal totalmente nueva (p. 124).
- Penetrable: Soto (citado Kramer, S., et, 2006) señala: “me empeñé en buscar un lenguaje con el cual el ser humano debía servir de motor. Al mismo tiempo que sentía cómo el espectador, venía a ser parte integral de la obra”.

2.8 Formas de procesamiento de la información obtenida de la aplicación de los métodos y técnicas

En cuanto a la recolección de información, el docente de la Universidad Francisco Marroquín de Guatemala, Carlos Sabino (citado en Niño, 2011), señala que “un instrumento de recolección de datos es, en principio, cualquier recurso de que pueda valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información” (p. 87). Por tal motivo, los instrumentos ayudan a obtener datos requeridos para validar los objetivos planteados en la investigación, arrojando información válida y fiable. En este caso la fiabilidad se logra cuando un procedimiento genera resultados similares y

constantes, mientras que la validez se refiere a que el instrumento es el adecuado y ayuda al investigador a describir la realidad tal cual ocurre.

Cuestionarios (anexo 5 y 6)

Se refieren a preguntas semiestructuradas y ordenadas que pueden responderse de manera escrita u oral. Son los instrumentos más populares y aplicados en entrevistas y encuestas. Para elaborar un cuestionario se deben tomar en cuenta varios aspectos tales como la cultura de los entrevistados para que estos estén en condiciones de responder a las preguntas, además, es importante que las preguntas sean claras y no inciten a una respuesta predeterminada. Es recomendable que cada pregunta toque un aspecto diferente para facilitar su tabulación y evitar hacer demasiadas preguntas, centrarse en una estructura.

Ficha de observación (anexo 7)

La observación debe prepararse con anticipación y tener un plan de observación. Según Niño, este procedimiento debe considerar “aspectos como: observador (es), sujetos, fenómenos u objetos observados, fecha, locación, propósito, tiempo o tiempos de observación, aspectos por observar (cualidades, comportamientos, interacciones, etc.) (p. 94). Al mismo tiempo, se deben registrar los hechos en la secuencia en la que se dan para codificarlos según categorías que faciliten el análisis de datos.

2.9 Regularidades del diagnóstico realizado

En la sistematización² de la información recopilada se obtuvo varios criterios por parte de los artistas entrevistados, y que responden a las categorías de análisis de este trabajo de titulación, las cuales son video, sonido, creación artística y penetrable. A continuación se detalla un resumen de los principales criterios expuestos por los entrevistados.

Para David Jara, un proceso de creación artística no necesariamente sigue una lógica determinada, pues una investigación artística no responde a consideraciones matemáticas y por lo tanto no existen recetas específicas. Por el contrario, una creación de este tipo

²Ver anexo 2.

depende del interés del artista y se convierte en un ejercicio que desafía los estándares establecidos a través de temáticas que tienen algo que comunicar. Por eso, el arte requiere disciplina desde la parte intelectual y técnica.

En este proceso de creación las ideas dependen de la temática a tratarse y ninguna obra es igual a otra pues el arte es un camino marcado por el artista para encontrar aquello que se quiere comunicar, experimentando con varios medios hasta encontrar el que mejor expresa lo que se quiere decir. La manera de plasmar las ideas depende de la estimulación del artista y sus intereses, mismos que pueden involucrar obsesiones, poesía, literatura, guerra o injusticia, por ejemplo. En este camino creativo el artista es quien decide qué hacer y qué no hacer para presentar su obra, lo importante es la autenticidad de las emociones y sentimientos que se transmitan en cada elemento utilizado artísticamente, lo cual en la modernidad puede traducirse en herramientas digitales y clásicas para crear.

En una obra de arte, el artista comunica mediante lo que presenta en sus trabajos y existe una lectura de esa expresión artística, pues al contemplar una obra el espectador interactúa de manera personal y se generan reacciones físicas y emocionales que quizá no eran la elección inicial del artista, mientras en otras la intención es mucho más palpable.

Estas creaciones artísticas cambian de acuerdo a la interacción que la gente tenga con ellas, pues si la obra llega a una persona y se genera entendimiento y diálogo quiere decir que ha funcionado y que puede ser entendida simbólicamente por el resto de espectadores. De esta manera, la relación entre audiencia y obra concreta el significado de la obra, la cual solo existe al momento que es pública y se encuentra en un espacio de interacción. Es por eso que la responsabilidad del artista se centra en un proceso de entendimiento con el público, lo que para David Jara por ejemplo se resumiría en el “dar, recibir y devolver”, para garantizar que la gente entienda el mensaje a través de la obra.

Si una propuesta artística logra que la gente disfrute y que los espectadores se vean reflejados e identificados en ella, existe retroalimentación. Es precisamente esta conversación de ida y vuelta la que permite evaluar la obra y generar reflexión sobre ella para garantizar que el arte comunique un mensaje relacionado con el contexto y el entorno en el que se encuentra. Para ello es necesario entender al público como seres creativos, para que la obra genere interés.

En este ámbito, la instalación de video juega un rol importante, pues en ella se pueden observar objetos que han sido reusados y reinterpretados. Se trata de un ejercicio de cambiar el significado de elementos previos, y en este caso el artista define el nivel de interactividad. Otra posibilidad es usar imágenes propias, la idea es entender al video como un elemento que representa el tiempo pues apela a lo actual, a lo popular y a lo cultural. Sin embargo, no se puede olvidar al cine como elemento central, mismo que al ser tan real hace que perdamos la conciencia de presente, como diría Marcela Ormaza para quien el cine es un ejercicio mental de extensión del cuerpo.

El video según Lorena Calahorrano apela a la artificialidad de la imagen y de la realidad pues se mira desde el enfoque de alguien más. El video es un simulacro de la realidad y en la actualidad se vive una era visual marcada por un lenguaje que trasciende a lo textual y se convierte en información sintetizada.

Tal como el video, el sonido y la imagen aportan vida a las creaciones artísticas es así que la lectura de la imagen depende del sonido. Al utilizar colores y sonido se apela a los sentidos, pues éste último tiene un poder fuerte dentro de la respuesta humana. Como ejemplo, una tonalidad mayor aportará placer mientras una menor dará la sensación de incertidumbre. En resumen, el sonido es la base que transporta al espectador a otro lugar, y no necesariamente el sonido es musical, pues es un elemento utilizado para generar o transmitir el mensaje del artista.

Finalmente, la penetrabilidad se entiende como un factor que activa la obra y promueve la interacción, pues sin interactividad no existiría obra. Penetrabilidad resulta una palabra lógica al momento de posibilitar al espectador entrar en una obra y dejar de ser un elemento decorativo y trascender al ego del artista. Por el contrario se constituye en el factor de interacción del arte, la obra se activa con el público.

Después de haber sistematizado los argumentos de expertos y los datos resultantes de los procesos de observación, es posible diseñar y conceptualizar un producto que recoja todas las consideraciones teóricas y prácticas en una propuesta artística que considere la interacción del espectador como punto central. Además, la propuesta es una evidencia práctica que agrupa las categorías de investigación y las transforma en elementos posibles de percibir mediante los sentidos en el marco de una experiencia itinerante.

CAPÍTULO III

Producto

3.1 Fundamentos de la propuesta

El presente trabajo de titulación tiene como objetivo conceptualizar y producir una instalación audiovisual de tipo *Penetrable*, para que el espectador participe, produzca e interactúe en una obra artística. A partir de la investigación teórica y la recopilación de información mediante entrevistas y observación, es posible partir de los fundamentos del arte cinético, el cual involucra la participación del público en ambientes diversos con presencia de luz y sonido.

El arte cinético, según Schara (2011) utiliza elementos mecánicos, eléctricos y magnéticos, para crear conceptos a partir del movimiento real, virtual, estático e ilusorio. Es por eso que la instalación artística propuesta tiene como objetivo principal el espectador y su presencia en la obra, convirtiéndolo en un actor activo que integra todos sus sentidos en el proceso de percepción e interacción con la muestra, pues como diría Bishop (2006) “el espectador está considerado como parte integral de la conclusión de la obra” (p. 192).

Por lo tanto, una instalación artística se convierte en una plataforma de experimentación sensorial y física, en donde se resignifican los conceptos y elementos para generar relación entre la obra y quien la observa. Por consiguiente, el artista pretende que el espectador se introduzca en un universo con dimensiones de tiempo y espacio distintas a las cotidianas. Para lograr este objetivo la instalación debe considerar elementos como video, sonido, espacio, pantallas múltiples, iluminación e interactividad.

La presente propuesta es una alternativa a los formatos rígidos o estáticos de los filmes y se alinea con una nueva forma de producción y recepción cinematográfica, siguiendo los postulados de Alonso (2005) quien hace énfasis en “plataformas que favorezcan la experiencia sensorial a través de la multiplicación de las áreas de proyección, transformando la proyección de imágenes y logrando que el lenguaje fílmico posibilite la movilidad corporal de los espectadores en las instalaciones” (parr. 1).

La instalación propuesta apela a la experimentación sensorial a partir de “ambientaciones multimedia contemporáneas”, término acuñado por el artista Youngblood para referirse a la manera en que las instalaciones de video favorecen la ampliación de la conciencia.

La video instalación se caracteriza por nuevas formas de discurso que involucran elementos aislados para consolidar el relato, es decir, es otra forma de contar historias que no siguen los modelos clásicos de narración como inicio, desarrollo, clímax, entre otros, por eso los comportamientos de los espectadores frente a los objetos expuestos se expresan de una manera diferente a lo que sería en su entorno habitual.

Por eso, la presente propuesta se enmarca en el campo de las *Artes alográficas*, señaladas por Nelson Goodman (citado en Alonso, 2005), como aquellas en donde el artista pone a disposición de otras personas un diseño que se puede actualizar de acuerdo a interpretaciones personales que no se consideran plagio, a diferencia de las *Artes autográficas*, las cuales tienen derecho de autor.

Partiendo de estos antecedentes, la video instalación propuesta rompe con las categorías cinematográficas y le da libertad al espectador para interpretar la obra y relacionarse con ella de manera interactiva, entendiendo a la interacción como la relación entre un usuario y un artefacto o su entorno. Esto concuerda con Danvers (citado en Estebanell, 2002) quien respecto a la interactividad afirma:

El nivel de interactividad mide las posibilidades y el grado de libertad del usuario dentro del sistema, así como la capacidad de respuesta de este sistema en relación al usuario, en calidad y en cantidad; y esta relación se podría poner en paralelo con el esquema de comunicación: emisor, receptor, respuesta (en *Feedback*). (p. 25)

Con los parámetros anteriormente descritos, es posible diseñar y proponer una instalación de video que promueva espectadores activos en las obras de arte, siguiendo la línea definida por el artista venezolano Jesús Rafael Soto, quien a través de sus *Penetrables* logró el involucramiento del público en sus obras, teniendo como aliados al movimiento, tiempo y espacio. Al conjugar estos elementos, Soto se convierte en un referente para el planteamiento de esta propuesta, que busca el arte del movimiento con los espectadores como eje central en espacios itinerantes.

Este trabajo de titulación pretende ser apto para todo público y dar la oportunidad a los espectadores de convertirse en piezas fundamentales para la obra artística, mediante su interacción con lo que perciben y a través de la creación de mensajes propios sujetos a las experiencias sensoriales de cada individuo. Como diría Soto (citado en Barrionuevo, 2013) “para mí la obra de arte no existe independientemente del espectador” (p. 2).

Para lograr lo anterior, es necesario generar relaciones sociales no lineales entre los espectadores y la obra para impulsar la interactividad y la comunicación, en este punto el grado de interactividad dependerá de los recursos disponibles para generar lo que Estebanell (2002) denomina “actuación participativa-comunicativa” (p. 23), la cual involucra un proceso de diálogo y creación de vínculos, lo que para Giannetti (2004) sería arte interactivo.

Quando hablamos de arte interactivo, nos referimos a un tipo de producción concebida específicamente para proporcionar el diálogo con el usuario: la obra como tal se revela a partir de la actuación y de la intervención del espectador. El público debe operar en el contexto de la obra o producción, que se transforma en un entorno experimentable física y emocionalmente. (p. 2)

Por ende, este trabajo de titulación busca conjugar la interactividad, la penetrabilidad, lo itinerante y la percepción de cada individuo en una video instalación que logre una nueva forma de vivir el arte, con espectadores activos que experimenten con lo que el artista propone como idea original, es decir un concepto que rompa con estructuras definidas, propicie la experimentación y se enfoque principalmente en el público que observa, se comunica y percibe.

En la propuesta de video instalación las imágenes y el espacio utilizado serán elementos a disposición del espectador para que puedan ser reinterpretados y contribuyan a generar conocimiento a partir de la observación y resignificación de los contenidos presentados, en una atmósfera de experimentación emocional, física y sensorial, impulsada por la armonía entre material visual, sonoro y tangible.

3.2 Conceptualización de la propuesta

Es una concepción temporo – espacial del entorno que incide en la forma de percibir la realidad y resignificarla de acuerdo a las experiencias personales de cada espectador, el

cual se sumerge en una experiencia artística, sonora y visual. La instalación de video esta inspirada en la interactividad que propone el artista Jesús Rafael Soto. La idea de penetrar una obra artística se fundamenta en la necesidad de crear un espacio interactivo para los espectadores, quienes adquieren un rol activo para moverse con libertad en el entorno.

3.3 Presentación de la propuesta

El presente trabajo de titulación se enmarca en una video instalación de tipo *Penetrable*, como se lo mencionó anteriormente, la cual tiene como objetivo la interactividad entre la obra y el espectador. Esta obra artística contemporánea tiene como característica principal la experimentación que realizan tanto el artista quien propone un material audiovisual, un espacio y un tiempo, y un elemento de creación (descrito más adelante) y por otro lado el espectador, quien experimentará una forma diferente de interactuar con la obra creando un mensaje propio al finalizar la experiencia.

3.3.1 Estructura del proyecto

Para iniciar con la descripción del producto es necesario tener en cuenta que toda obra artística tiene un proceso de desarrollo y de creación, en las cuales no existe una fórmula para seguir, es decir que el artista busca una motivación, frustración, experiencias, entre otras para expresarse y llevar a cabo su objetivo. En este proceso artístico se plantean algunos lineamientos para consolidar la obra, entre los cuales se especifica cuestiones técnicas, ideológicas, objetivos y funcionamiento de las herramientas que se van a utilizar.

En este trabajo de titulación se establece una estructura de tres proyecciones de video distintas, cada una de ellas representa la visión-perspectiva de sus creadores, las cuales estarán proyectadas en ángulos y posiciones diferentes para que el espectador pueda interactuar de manera independiente penetrando entre los rayos luminosos que generan la imagen y el soporte donde se podrán visualizar las mismas. Es decir, el espectador ingresa en el espacio de proyección “penetrando la imagen” e interactuando con ella al pisarla o sentirse envuelto. Así mismo dichas proyecciones estarán acompañadas por una banda sonora, la cual potencializará lo visualizado con un montaje rítmico, generando varias reacciones en los participantes.

Cuando hablamos de banda sonora nos referimos a los efectos sonoros, la música y los diálogos que acompañan una proyección audiovisual. En este caso utilizaremos las dos primeras mencionadas anteriormente, es decir los efectos sonoros serán diegéticos y nodiegéticos, y por otro lado se utilizará música incidental, la cual refuerza el significado expresivo, poético y dramático de la imagen.

Además, esta video instalación estará acompañada por un percusionista, quien improvisará con las imágenes, dando un toque creativo como artista, y por otro lado los espectadores que visitarán la obra podrán crear o componer su propia música según su percepción les estimule a lo largo de esta experiencia. Para esto, la video instalación tendrá como elemento de creación un sintetizador, aquel que se moverá por el espacio donde el espectador decida ubicarlo.

3.3.2 Proyector N° 1

El primer proyector estará dirigido hacia el techo, que en términos cinematográficos dicha angulación se denomina *Contrapicado*. El mismo proyectará imágenes de cine, desde sus inicios con los hermanos Lumière y George Méliès, pasando por grandes representantes del séptimo arte como Chaplin, David Griffith, Alfred Hitchcock, Stanley Kubrick, entre otros. Este primer proyector realizará un recorrido por la historia del cine, teniendo como objetivo homenajear y recordar esta gran industria que llegó a nuestros hogares generando suspenso, intriga, terror, drama, entre otros.

Con el transcurso del tiempo se ha ido olvidando las raíces de este gran espectáculo que es admirado por grandes y chicos, el cual nos lleva por mundos mágicos e inolvidables haciéndonos sentir sensaciones únicas y transportándonos a décadas, escenarios, situaciones de una manera verosímil. Gracias al séptimo arte ahora podemos decir que vivimos en un mundo visual, donde las imágenes nos acompañan en todo momento y en todo lugar, pero muchas personas no saben de donde proviene este invento y otras ignoran sus inicios, por eso el planteamiento de este proyector es generar un recuerdo y revivir esos grandes momentos que marcaron técnicas, estructuras y herramientas, para generar emociones en los espectadores.

La proyección está compuesta por una secuencia de imágenes con escenas de las mejores películas de los directores descriptos anteriormente, que narran la perspectiva de

los creadores y su visión de la vida, sin distorsionar ningún elemento que fue planteado en ese entonces, es decir las imágenes son originales en un formato digital que se especificará más adelante.

El espectador podrá vivir de una manera diferente la visualización del séptimo arte, es decir romper con los parámetros de una sala de cine, ya que se podrá trasladar de un lugar a otro, penetrando las imágenes y siendo parte de la atmósfera que plantea esta experiencia. Por lo cual se transforma en un espectador activo, como lo define Jesús Rafael Soto, es decir que participa en la experiencia artística jugando con los elementos que se le pone a disposición para generar un nuevo significado, por ende podemos decir que descompone la obra y se convierte en creador de su propia historia.

Para terminar, estas imágenes tendrán una duración total de 2 minutos y 35 segundos, las cuales se repetirán (loop) en varias ocasiones, ya que el espectador tendrá varias instancias para poder interactuar, ya sea con su recorrido sobre las imágenes, como también creando su propia música como fue descrito anteriormente.

Tabla 1.
Soporte de material audiovisual – El Cine.

Título	El cine
Duración	2 minutos y 35 segundos
Autor	David Guijarro Mejía
Año	2019
Tipo	Clip 1 – Video instalación
Resolución	HD1080x720
Codec	MP4
Soporte	Digital

Fuente: propia.

Elaboración: autor.



Figura 3. Fotograma de la película “*A Clockwork Orange*”.

Fuente: El autor

Elaborado por: El autor



Figura 4. Fotograma de la película “*The Shining*”.

Fuente: El autor

Elaborado por: El autor

3.3.3 Proyector N° 2

El segundo proyector estará dirigido hacia el piso, que en términos cinematográficos dicha angulación se denomina *Cenital*. El mismo proyectará imágenes abstractas, es decir formas, figuras y colores. Cabe resaltar que cada uno de los proyectores generarán imágenes independientes sin tener una relación en común, pues esto se decidió ya que el espectador tendrá ante sus ojos tres mundos distintos los cuales pretenden generar diferentes reacciones. En este proyector, el espectador podrá presenciar entre algunas imágenes la simetría de la reflexión, la cual se puede observar desde tiempos antiguos

(primeros egipcios), pero cuya patente se le otorga a David Brewster quien inventa el caleidoscopio en 1816. Este invento se expandió por todo el mundo por su ciencia y su fantástico atractivo visual. En esta secuencia de imágenes se podrá apreciar varios ejemplos del antes mencionado caleidoscopio y por otro lado tendremos un recorrido visual de formas como líneas, humo, figuras geométricas y también una gran variedad de colores que pueden tener diferentes significados en cada una de las personas, las cuales dependerán de la crianza, ubicación, sexo, valores, entre otros factores que están enmarcados en su experiencia de vida.

Estas imágenes tendrán una duración total de 1 minuto y 26 segundos, las cuales se repetirán (loop) en varias ocasiones, ya que el espectador tendrá varias instancias para poder interactuar, ya sea con su recorrido sobre las imágenes, como también creando su propia música como fue descrito anteriormente.

Tabla 2.
Soporte de material audiovisual - I. Abstractas.

Título	Imágenes Abstractas
Duración	1 minuto y 26 segundos
Autor	David Guijarro Mejía
Año	2019
Tipo	Clip 2 – Video instalación
Resolución	FULL HD 1920x1080
Codec	MP4
Soporte	Digital

Fuente: propia.

Elaboración: autor.

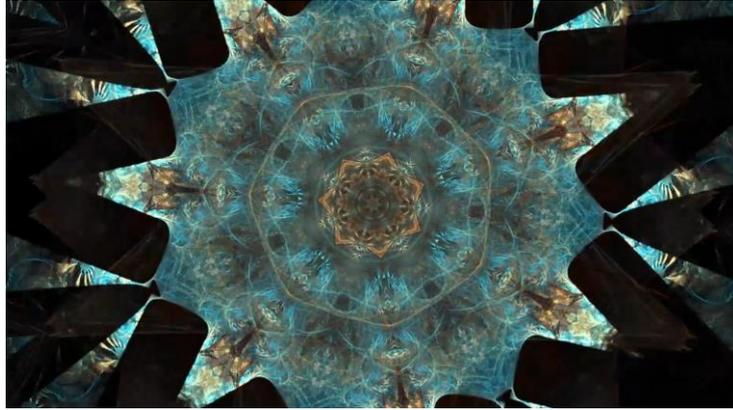


Figura 5. Captura de pantalla “Formas, figuras y texturas”.

Fuente: El autor

Elaborado por: El autor



Figura 6. Captura de pantalla “Formas, figuras y texturas”.

Fuente: El autor

Elaborado por: El autor

3.3.4 Proyector N° 3

Este proyector emitirá imágenes de creación propia del autor de este trabajo de titulación, quien a partir de los conocimientos adquiridos en la trayectoria académica implementará técnicas y experiencias prácticas de composición de la imagen, etapas de producción, entre otros, para lograr capturas que reflejen la realidad desde tres momentos o escenarios distintos: la selva, el campo y la ciudad, todos con sus características, sonidos y elementos propios.

El autor muestra en estas proyecciones una mirada y un formato de imagen distinto al expuesto en los dos proyectores anteriormente descritos, logrando instaurar un estilo auténtico que pretende generar armonía e identificación entre los espectadores que perciben y se relacionan con lo ven y escuchan.

En este escenario, los contrastes son parte fundamental de la pieza audiovisual, los tres momentos antes mencionados, selva, campo y ciudad, se mostrarán de manera independiente pero bajo el hilo conductor de generar sensaciones a partir de aquello que se observa y que se complementa con la experiencia que cada espectador pueda tener con los elementos mostrados.

Las imágenes de autoría inédita se insertan en la instalación de video como un disparador de emociones a partir de elementos del entorno en el que se presenta la obra y se enfocan en una decisión personal del artista sustentada en los argumentos de creación que no siguen recetas establecidas pero involucran enfoques orientados al entendimiento y conocimiento, así como a la experimentación y cohesión social a partir de los percibido en una obra de arte.

La selva, el campo y la ciudad se consolidan como referentes de creación que evocan situaciones de caos y tranquilidad, de soledad y aglomeración, de naturaleza y cemento, de todo aquello que pueda identificar a las personas que observan y también les de la oportunidad de pensar en aquello que quisieran sentir o alguna vez sintieron.

Tabla 3.
Soporte de material audiovisual - I. Inéditas.

Título	Imágenes inéditas
Duración	2 minutos y 27 segundos
Autor	David Guijarro Mejía
Año	2019
Tipo	Clip 3 – Video instalación
Resolución	FULL HD 1920x1080
Codec	MP4
Soporte	Digital

Fuente: propia.
Elaboración: autor.

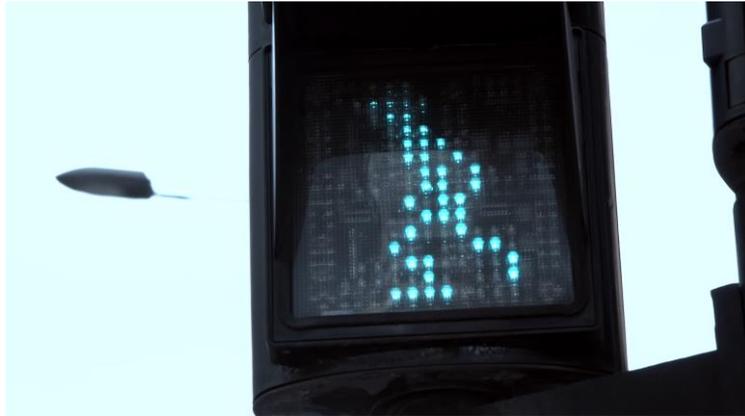


Figura 7. Fotograma “Imágenes inéditas - Ciudad”

Fuente: El autor

Elaborado por: El autor



Figura 8. Fotograma “Imágenes inéditas - Campo”

Fuente: El autor

Elaborado por: El autor

3.4 Las etapas del proceso de realización

El proceso de realización audiovisual tiene tres etapas: la preproducción, producción y postproducción. Es decir, es la fase donde se desarrollan los procesos técnicos y artísticos desde sus inicios, como es la idea, hasta que el producto llega al espectador.

Al nombrar procesos técnicos nos referimos a la tecnología, es decir sonido, cámara, programas de edición, etc. En cambio los procesos creativos son la idea, planos, selección de tema, música, etc.

3.4.1 Etapas de producción

3.4.1.1 Preproducción

En esta etapa se consolidó el marco teórico y se destacaron varios argumentos que sustentan este trabajo de titulación para delinear los objetivos de la video instalación. Con la selección de categorías de investigación y trabajo de campo se logró conceptualizar la obra. En la preproducción se definió el tipo de imágenes a proyectar, objetos para interactuar, ubicación de proyectores, dinámica del espectador y diseño de montaje.

A continuación se describirá el proceso de preproducción desarrollado para cada uno de los contenidos preparados para los proyectores antes mencionados.

Proyectores 1 y 2

Se investigó acerca de la trayectoria del cine clásico y sus máximos exponentes para definir aquellos que serían parte de la video instalación. Una vez identificados se recopiló los trabajos más relevantes de cada director a través de investigación con fuentes secundarias y se organizó la información obtenida por categorías seleccionadas por el investigador, en este caso la clasificación se realizó por años, desde los inicios del cine con los hermanos Lumière. Los filmes recopilados provienen de distintas fuentes como internet, cinéfilos (personas aficionadas al cine), instituciones académicas, docentes y colaboradores.

Por otro lado, se recopilaron varios clips de imágenes abstractas, las cuales se enmarcan en el formato de *Caleidoscopio* antes descrito y también incluyen formas, texturas y colores, que apelan a los sentidos y que el artista utiliza para provocar experiencias sensoriales en la audiencia.

Proyector 3

La preproducción de las imágenes inéditas se inició con la conceptualización del contraste de escenarios que muestren realidades opuestas y diferencias palpables. Uno de estos contrastes sociales más evidentes es la ciudad vs el campo y la selva, por ende se definió un plan de rodaje para visitar los tres ambientes y capturar varios de los elementos más representativos de cada uno.

3.4.1.2 Producción

En esta etapa se pone en marcha todo lo planificado en la preproducción, es fundamental que exista una buena planificación, ya que de eso depende que el producto tenga buena calidad y esté acorde a las expectativas planteadas. La etapa de producción se activa con el plan de rodaje. En este proyecto de titulación la investigación previa que se realizó fue por medio de un *scouting* minucioso, donde se tomó en cuenta varios factores necesarios para la realización de un producto que simbolice lo planteado.

En la etapa de producción es donde se recopila todos los elementos que forman parte del producto final, tanto los aspectos auditivos como los visuales. Para este trabajo de titulación, el equipo técnico conformado por David Guijarro (camarógrafo y director) y Paola Solís (asistente de dirección) se trasladaron hacia las provincias de Tungurahua, Cotopaxi, Pichincha, Napo y Orellana. En cada una de ellas se realizaron tomas de elementos simbólicos para representar lo antes mencionado, es decir, el contraste que existe entre la ciudad vs el campo y la selva.

Para representar dicho contraste, se intercaló los valores de planos entre abiertos y cerrados, movimientos de cámara y planos inclinados, pensando en una edición rítmica y dinámica, con el objetivo de generar algún tipo de sensaciones en el espectador. Pues son tres ambientes donde el espectador se puede situar con facilidad, ya sea por su experiencia vivida en estos sitios o por información que se ha ido formando en sus cabezas a lo largo de su vida.

Entre las imágenes que se pudo captar en este proceso de realización están las calles, tráfico, aglomeración de gente, animales, plantas, ríos, entre otras. Estos elementos son un reflejo claro del entorno que se vive en dichos espacios y, por ende, estas grabaciones apelan a construir una secuencia de imágenes representativas de la atmósfera donde el espectador perciba independientemente y resignifique el mensaje planteado.

Por otro lado, como se mencionó anteriormente, el sonido es una parte fundamental que interviene en este proyecto de titulación, por ello, se captó sonido ambiente, el cual es una clara representación de cada uno de los lugares visitados, también se usan efectos sonoros para las distintas imágenes reproducidas en cada uno de los proyectores, con la finalidad de potencializar lo visualizado por el espectador; y, como último elemento se

realizó una selección de música (libre de derechos de autor), la cual acompañará la trayectoria del espectador por el espacio. Cabe recalcar que cada uno de los clips expuestos en los proyectores tendrá una composición original con la finalidad de que el espectador sienta o perciba diferentes sensaciones.



Figura 9. Fotograma del video.

Fuente: El autor

Elaborado por: El autor



Figura 10. Fotograma del video.

Fuente: El autor

Elaborado por: El autor



Figura 11. Fotograma del video.

Fuente: El autor

Elaborado por: El autor

3.4.1.3 Postproducción

En esta última etapa de producción se observa y analiza todo el material grabado y de archivo, con la finalidad de optimizar la calidad y el tiempo en la edición final. Para lo cual se decide el orden y duración de cada uno de los planos. Además, en este trabajo de titulación, cada uno de los clips mencionados tienen un proceso de edición, sonorización y colorización. Los mismos que estarán acorde con el objetivo planteado anteriormente, es decir el clip de cine pasará por un proceso de edición en el cual se armará una secuencia de imágenes representativas del séptimo arte. Estas imágenes estarán acompañadas de efectos sonoros y música, los cuales pretenden potencializar la imagen y también lograr entrar en la sensibilidad del espectador.

Por otro lado, el clip de imágenes abstractas pasará por el mismo proceso de postproducción que el anterior, en el cual por medio de una edición rítmica y dinámica el espectador podrá vivir, sentir y disfrutar de colores, formas y texturas.

Para finalizar, el clip de imágenes inéditas, tendrá una edición donde se tratará de construir relaciones visuales y sonoras significativas entre planos. Pues se tendrá en cuenta los planos, el ritmo y la sonorización. En esta secuencia de imágenes se elaborará un proceso de colorización, el cual estará acorde con la intención que se pretende generar. Las imágenes de ciudad tendrán una temperatura de color de tono frío, que provocan la sensación de pasividad, encierro y lejanía, y por otro lado, el campo y la selva tendrán un

tono cálido, que psicológicamente expresa cualidades positivas, es decir emiten la sensación de actividad, movimiento, alegría y calor.

Así mismo el tratamiento de los elementos sonoros incluye música, sonido ambiente y efectos, con el objetivo de resaltar la atmósfera que se trasmite en cada secuencia de imágenes y trasladarla a la realidad de la obra y generar empatía con la audiencia que reconoce lo que ve y escucha.

Programa de edición de video

En este trabajo de titulación, el autor utiliza el programa de edición *Adobe Premiere Pro CC 2018*, con el cual se desarrolló gran parte de la etapa de postproducción en cuestión de edición de imágenes y colorización para los distintos clips. Se eligió este programa ya que ofrece personalización del espacio de trabajo, soporte para múltiples formatos de audio y video, integración con otras aplicaciones (Encore, Adobe Audition, entre otras), corrección avanzada de color.



Figura 12. Logo de Adobe Premiere Pro CC 2018

Fuente: Página oficial Adobe



Figura 13. Edición de video – Proyector 3

Fuente: El Autor

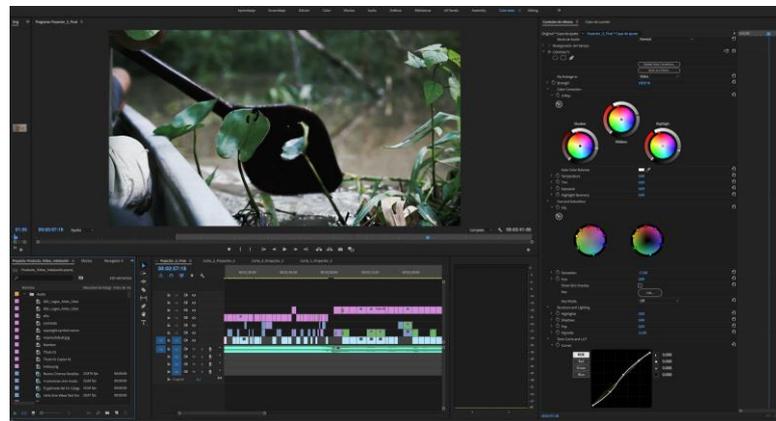


Figura 14. Colorización de video – Proyector 3

Fuente: El Autor

Programa de edición de audio

Con los programas *Adobe Audition Pro CC 2018* y *Avid Pro Tools HD10*, se editó el audio de los diferentes clips de video, en los cuales constan efectos sonoros, sonido ambiente y música. Se utilizó estos programas debido a que permiten la edición multipista, son un soporte para múltiples formatos de audio, y facilitan la visualización y uso de las herramientas de edición.

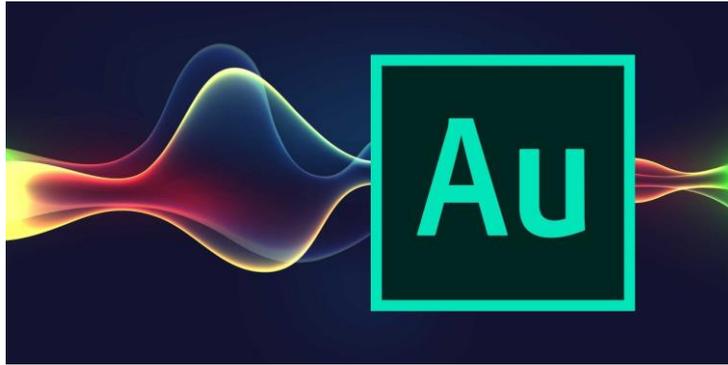


Figura 15. Logo de Adobe Audition Pro CC 2018

Fuente: Página oficial Adobe



Figura 16. Edición de audio

Fuente: El Autor



Figura 17. Logo de *Pro Tools HD 10*

Fuente: Página oficial Pro Tools



Figura 18. Masterización de Audio

Fuente: El Autor

3.4.2 Elementos Técnicos

Tabla 6.

Equipo técnico

1 Cámara Sony 6500 (Full HD 1920x1080, 24 frames por segundo).

1 Cámara Canon 7D (Full HD 1920x1080, 24 frames por segundo).

Óptica de alta gama (24mm, 18-135mm, 300mm)

Trípode Manfrotto

Slider

Baterías originales

2 ScanDisk 64 GB Ultra 80MB/s

Steady Cam

Monitor Ninja

3 computadoras (programa VLC)

3 proyectores DLP (resolución 1920 x 1080)

3 Flash memory

1 Isla de edición - Imac 27" (5120 x 2880)

Fuente: propia.

Elaboración: autor.

3.5 Evidencias de la implementación de la propuesta

Lugar: Pabellón de las Arte – Casa de la Cultura

Fecha: 14 de agosto de 2019

Duración: 2hrs

Invitación Núcleo de Pichincha Casa de la Cultura



Figura 19. Invitación al evento

Fuente: Núcleo de Pichincha Casa de la Cultura

Link:

<https://www.facebook.com/1363856650357721/posts/2382045138538862?s=100001324261333&sfns=xmo>

Entrevista al autor



Figura 20. Entrevista al autor

Fuente: Núcleo de Pichincha Casa de la Cultura

Link:

<https://www.facebook.com/1363856650357721/posts/2387474747995901/?sfnsn=MO>

Flyer de presentación del evento



Figura 21. Flyer de presentación del evento

Fuente: El Autor

Fotografías del Evento



Figura 22. Penetrable de video

Fuente: El Autor



Figura 23. Penetrable de video

Fuente: El Autor



Figura 24. Penetrable de video

Fuente: El Autor



Figura 25. Penetrable de video

Fuente: El Autor

3.6 Valoración de la propuesta

La valoración de este trabajo de titulación parte de las entrevistas realizadas a expertos en la materia audiovisual y de arte, en donde participaron los artistas David Jara, Marcela Ormaza, Rodrigo Viera y Miss Eve, además se recolectó el testimonio de la docente en arte Lorena Calahorrano. Los puntos de vista y argumentos de los entrevistados justifican la puesta en marcha de esta propuesta.

Entre los comentarios más relevantes destacan:

Con el sonido puedes atacar los otros sentidos, en una instalación el sonido es muy importante. Me parece que es necesario, una instalación quiere decir que estás acoplando, interfiriendo un espacio y el sonido es la base que te transporta a otro lado. (David Jara, 2019, anexo 1)

Mientras seas auténtico con tus emociones, con tu sentir frente a algo y lo transmitas, cada elemento va a responder a ti como artista. Como artistas decidimos que hacemos y que no. (Lorena Calahorrano, 2019, anexo 1)

El arte es una búsqueda. Para mí plasmar las ideas es qué medio expresa mejor mi mensaje. El video representa el tiempo, cada técnica es un lenguaje. (Marcela Ormaza, 2019, anexo 1)

Desde mi visión, lo que creo es que el espectador decodifica lo que ve en este caso obras de arte, de acuerdo a sus referentes de información, experiencias y vida. Pues el espectador decodifica el mensaje que entra por cualquier sentido sensación emoción y automáticamente lo utilizará o pondrá en valor cuando algo dentro de el le recuerde de esta obra en especial. (Rodrigo Viera, 2019, anexo 1)

El deseo de que los espectadores sean receptivos, "entiendan la obra" se confirma a través de su lenguaje corporal. Cuán expresivo o poco receptivo es el públicocomunica al artista si la instalación pudo ser íntima y, por lo tanto, interactiva. (Miss Eve, 2019, anexo 1)

A partir de estos argumentos es posible valorar la propuesta desde su incidencia en los procesos de creación, la interactividad con el espectador, el sonido, el video y la conceptualización de la obra. La video instalación considerada para este trabajo de titulación es pertinente y se adapta a los criterios artísticos, expuestos por expertos, quienes consideran a este tipo de productos como espacios de experimentación que integran al espectador y lo consideran como el centro de atención y recepción del trabajo artístico. Así

mismo, los entrevistados valoran al video y al sonido como elementos de la puesta en escena básicos para la percepción sensorial, con base en las experiencias personales de cada espectador que decodifica los mensajes receptados.

El proyecto considera aspectos técnicos para la conceptualización y producción de los distintos clips, entre ellos el encuadre. Cada una de las imágenes tienen una composición de cuadro referente a la ley de tercios, en donde existen puntos principales donde el autor ubica los elementos primordiales para que el espectador realice la lectura correspondiente enfocado en dicho elemento, en esta ley de tercios también podemos encontrar puntos secundarios o de equilibrio donde ellos armonizan el encuadre. La utilización de varios valores de planos ayuda para que el espectador se sitúe y se introduzca en la atmósfera que el autor desea representar, por ejemplo planos abiertos para dar información sobre el contexto y planos cerrados para generar cercanía o provocar emociones como ansiedad, tristeza, entre otras.

Por otro lado, uno de los elementos fundamentales de este proyecto es la temperatura de color, aquella que genera sensaciones dependiendo el matiz que utilizamos, es decir para las imágenes de la ciudad se utiliza un tono frío que hace referencia al encierro y lejanía. Para la secuencia correspondiente al campo y selva se recurre a un tono cálido que evoca alegría, calor y movimiento. Y para finalizar la composición de la banda sonora incluye un proceso de sincronización entre imagen y audio, donde se utiliza efectos sonoros, música, sonidos diegéticos y no diegéticos, para después llevarlos a la etapa de masterización donde los niveles se regulan para lograr una composición armónica.

Conclusiones

Mediante la revisión bibliográfica y la observación presencial, se constató que existen varios trabajos artísticos de producción nacional e internacional que buscan generar interacción con el público, a través del uso de elementos audiovisuales y materiales que se han traducido en instalaciones de video, performance, entre otros, que incluso constan en publicaciones de arte y cultura. Estos trabajos figuran como referencias para este proyecto de titulación.

Por otro lado, la fusión entre la teoría y la práctica sobre técnicas de producción audiovisual toman en cuenta elementos como el sonido y la imagen para lograr propuestas que vinculen la percepción sensorial con la experimentación artística. El presente proyecto de titulación parte de argumentos académicos que hacen posible la producción de una obra que promueva la interacción al involucrar conocimientos técnicos de encuadre, iluminación, edición, colorización, masterización y musicalización. De esta manera se definieron parámetros técnicos para la construcción de una experiencia sensorial en el marco de una instalación de video que integra al público como espectador y productor de una obra artística. Este trabajo de titulación conjuga la teoría y la práctica para aportar a la investigación y producción académica en el ámbito audiovisual.

De esta forma el producto planteado en este proyecto evidencia procesos sensoriales enmarcados en una producción propia denominada *Penetrable* de video, la cual incluye material de autoría inédito orientado a la experimentación artística con el espectador como centro y protagonista de la actividad.

Recomendaciones

Las propuestas audiovisuales que buscan la interactividad con el público son una oportunidad para investigaciones futuras en el campo de la fotografía, la animación, edición, sonido, manejo de cámara, entre otros, pues representan la posibilidad de aportar académicamente a la generación y difusión de conocimiento.

Las investigaciones existentes en este ámbito deben ser alimentadas con experiencias prácticas que logren sincronizar la teoría y la experimentación para fortalecer la creación de evidencia en el marco de la educación, la cultura y el arte.

Bibliografía

Acaso, M. (2009). *El Lenguaje Visual*. España, Barcelona: Paidós.

Alonso, R. (2005). *La Video Instalación como Deconstrucción de la Experiencia Fílmica*. Conferencia pronunciada en la Universidad Javeriana. Recuperado de <https://www.javeriana.edu.co/estetica/pdf/ConferenciasRodrigoAlonso.pdf>

Araña, R. (2009). Tres Sotos en Soto. *Revista de arte y estética contemporánea*. Venezuela, Merida.

Ardevól, E. & San Cornelio, G. (2007). Si quieres vernos en acción: YouTube.com. Prácticas mediáticas y autoproducción en Internet. *Revista Chilena de Antropología Visual*. (10), 1-29.

Barrionuevo, A. (2013). Villanueva y Soto. *Documents de Projectes D' Arquitectura*. (29), 75-81. Recuperado de https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2099/14221/Villanueva%20y%20Soto_Antonio%20Barrionuevo.pdf?sequence=9

Berger, John. (2016). *Modos de ver (3a. ed.)*, Editorial Gustavo Gili. ProQuest Ebook Central Recuperado de <http://ebookcentral.proquest.com/lib/uisraelsp/detail.action?docID=4499467>.

Bishop, C. (2006). El arte de la instalación y su legado, en: *Instalaciones y nuevos medios en la colección del IVAM*. Espacio. Tiempo. Espectador. España, Institut Valencià d'Art Modern.

Cerda, H. (1991). *Los elementos de la investigación. Medios, instrumentos, técnicas y métodos en la recolección de datos e información*. Colombia, Bogotá: El Buho. Recuperado de <http://postgrado.una.edu.ve/metodologia2/paginas/cerda7.pdf>

- Díaz Obregón, R. (2003). *Arte contemporáneo y educación artística: los valores potencialmente educativos de la instalación*. (Tesis Doctoral). Recuperado de la base de datos Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Bellas Artes. España. (ID 7259).
- Duchement, J. (2014). *La expansión del discurso audiovisual en la instalación artística: El sonido off como significante sonoro*. (Tesis doctoral). Universidad de Granada, España.
- Estebanell, M. (2002). Interactividad e interacción. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 1(1), 15-25.
- García Serventi, Agustín. (2014). *El diseño en la instalación audiovisual. Indagaciones sobre el dispositivo audiovisual instalado*. Rosario, 580 – 590. Recuperado de http://www.asaeca.org/aactas/garcia_serventi.pdf
- Giannetti, C. (2004). *El espectador como interactor*. Conferencia pronunciada en el Centro Gallego de Arte Contemporáneo de Santiago de Compostela. Recuperado de http://www.artmetamedia.net/pdf/4Giannetti_InteractorES.pdf
- Gutiérrez Gómez, A. C. (2009). La instalación en el arte contemporáneo colombiano. *El Artista*, (6), 129-153.
- Hernández, R. & Fernández, C. & Baptista, P. (2004), *Metodología de la investigación*. México: Mcgraw-Hill Interamericana. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/uisraelsp/reader.action?docID=4721683&query=hernandez%2Bsampieri>
- Hernández, R. (2008). *Audiovisuales en conciertos Rock/pop como mejoradores de la experiencia visual y auditiva*. (Tesis). Universidad de las Américas Puebla, México, (ID 1031018476781)

- Kramer, S., Marín, E., Morales, E., Suárez, N., Straka, T., (2006). *Soto, Reflexiones para una modernidad venezolana*. Merida: Editorial Venezolana, C.A.
- Larrañaga, J. (2001). *Instalaciones*. España. Donostia-San Sebastián: Editorial Nerea.
- Moya Diez, M. (2017). *La instalación artística en educación infantil*, (Tesis de grado) Universidad de Valladolid, España.
- Niño Rojas, V. (2011). *Metodología de la Investigación. Diseño y ejecución*. Colombia, Bogotá: Ediciones de la U. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/uisraelsp/reader.action?docID=3198784&query=procesamiento%2Bde%2Binformaci%25C3%25B3n%2Bcualitativa>
- Normas American Psychological Association. (2017). *Tipos de muestras para tesis con enfoque cualitativo* (6ta. ed.). Autor.
- Obradors, M. (2019). El videoarte, creatividad salvaje y disección social: estudio de caso, loop fear Barcelona 2013, *Icono 14*, (1), 111-132. doi: 10.7195/ri14.v17i1.1245
- Palmese, C. (2014). *El estudio de la interacción audiovisual en las nuevas herramientas para el proyecto*. (Tesis doctoral) Universidad Politécnica de Madrid. España.
- Read, H. (1954). *El significado del Arte*. Recuperado de <https://www.cid.unal.edu.co/wp-content/uploads/2016/09/Herbert-Read-El-Significado-del-Arte.pdf>
- Ruíz, J. (2003). Metodología de la investigación cualitativa: la observación. *Serie ciencias sociales*, (15), 125-164
- Salgado, A. (2007). *Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos*. Perú: Liberabit.
- Saravo, R. (2018). *Soto. Entrecuerdas*. Galería Odalys. España. Recuperado de https://odalys.com/odalys/images/exposiciones/soto/odalys_SOTO.pdf

Schara, J. C. (2005). *Jesús Rafael Soto y el arte como emoción y conocimiento*. México: E-libro. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/uisraelsp/reader.action?docID=3160804&query=soto%2Breflexiones%2Bpara%2Buna%2Bmodernidad%2Bvenezolana>

Solís, P. (2015). *Mashup the Archive*. Alemania, Berlín: Revolver Publishing.

Anexos

Anexo 1 Entrevista Evelyn Wangui (Miss Eve)

Eve Wangui Gichuhi
evelynwangui.com
evelynlayout@googlemail.com

Interview for David Guijarro Mejía

1) How do you start a process of artistic creation?

Depends on the intention and what your personal creative process is. Sometimes it is intuitive and effortless. Other times it requires more thought i.e. it is artistic designing where innovation is expected to be clear, reliable and "useful" or maybe even user friendly without the complexities of abstraction – in this case research and a deeper understanding of the subject produce art that resonates.

2) What are the characteristics of a video installation?

Without seeming to dry: content, a projector and a surface. Technology, machines and props can like marble be carved to produce a sculpture, in this case an immersive one called a video installation. Fluency in software and hardware is like being an outstanding carpenter. If you focus exclusively on film production, then you are a filmmaker who needs a carpenter who can turn a cinema into a video installation.

3) What are the benefits of a video installation? (Both for the artist and for the public)

Video installations are enveloping and arresting mediums of communication especially when combined with sound.

4) How is a video installation or an installation planned?

It starts with literally an explicit but invisible vision that is then realized by a growing team of people who contribute specialized skills specific to the given concept. I feel an installation has more to do with learning rather than planing, mainly because ideas and locations vary and the execution can be inconsistent.

5) What are the advantages of having distorted projections on walls, floors and ceilings? (Like your work at Iwalewa)

The projection is an attempt to translate a mood. Maybe if at the time I had been a more experienced Vjay, it wouldn't have seemed like a distorted image but rather an energetic space. Either way this visual fragmentation taught me that I would be working in 2D but thinking in 3D.

6) How can an artist promote public interaction with a video installation?

Is the goal to manipulate or force feelings? Essentially people react and interact if they are moved. However if you really need them to participate in a given exercise eg. for educational or commercial purposes then you can systematically construct a situation or environment that results in a predictable activity. Video installations may seem like magic to the unwitting and can be considered an accomplishment if all the effects are seamlessly in sync.

7) What is the role of the artist in an installation?

Depends on what the installation is for and the relationship between "how much me and how much you" affects the work. Cultural installations have specific agendas and parameters- in this case, the artist is there to visualize collaborative utopias. Other Vjays could also be testing the technology and have as much creative freedom as the application allows.

What is expected of the viewer?

The hope that they are receptive, "get it" and confirm this through their body language. How expressive or non responsive the audience is communicates to the artist whether the installation was able to be intimate, and thus interactive.

Copyright © 2019 Evelyn Wangui Gichuhi. All rights reserved. This interview is strictly for the research of David Guijarro Mejía. It may not be reproduced, altered, edited or used in any manner whatsoever without the prior consent of the artist.

Fuente: Evelyn Wangui. **Elaboración:** Evelyn Wangui.

Anexo 2

Tabla de sistematización - entrevistas

Tema	Pregunta	Lorena Calahorrano	David Jara	Marcela Ormaza	Miss Eve (entrevista escrita)	Rodrigo Viera (entrevista escrita)
Creación artística	¿Cómo se inicia un proceso de creación artística?	<p>No necesariamente sigue una lógica. Depende del interés del artista. (2:07)</p> <p>En el arte no hay recetas. (9:10)</p>	<p>Lo racional que tengo son mis bitácoras, siempre que pienso algo lo escribo o dibujo encima de las páginas ya leídas. (3:00)</p> <p>No es</p>	<p>No surgen piezas individuales. Tienes un tema y todas las piezas son ramas de esa temática. (5:10)</p> <p>Para mí ser artista es ser sincero y exteriorizar conceptos de mi interés. (16:38)</p>	<p>Depende de la intención y de cuál es su proceso creativo personal. A veces es intuitivo y sin esfuerzo. Otras veces requiere más pensamiento es decir. es un diseño artístico en el que se espera que la innovación sea clara, relatable y "útil" o tal vez</p>	<p>Los procesos son mucho y depende de cada artista, por ejemplo la mía es meramente conceptual, idea, tema, proyecto, productos.</p>

		<p>Es un proceso de encontrarse a uno mismo a través de lo que está creando(9:34)</p>	<p>aristotélico, tengo que decir lo que tengo que decir. (6:20)</p> <p>Hay cosas que no necesita saber todo el público (10:00)</p> <p>El arte no tiene porque darle cuentas a nadie (33:50)</p> <p>Una investigación artística no es una investigación matemática. Si todo sale mal entenderas porque y eso lo analizarás (35:00)</p>	<p>Cualquiera puede crear pero debe tener disciplina desde la parte intelectual y técnica. (17:40)</p> <p>El arte es una lucha contigo mismo para desafiar los estándares. (18:39)</p>	<p>incluso fácil de usar sin el complejidades de la abstracción: en este caso, la investigación y una comprensión más profunda del tema producen arte que resuena.</p>	
--	--	---	---	--	--	--

<p>¿Cómo surgen las ideas para una obra? ¿Cómo se plasman esas ideas?</p>	<p>Es tan válido el proceso como el producto final. (10:30)</p> <p>Es un camino que tu como artista lo marcas. (11:15)</p> <p>Encontrar lo que te interesa, lo que quieres hablar (12:00)</p> <p>Responde a tus intereses (la guerra, la injusticia) y lo que va a causar. (13:40)</p>	<p>Depende del tema, no todas las obras son iguales, no busco la misma estética ni el mismo lenguaje de una obra a otra. (3:30)</p> <p>Aunque haya elementos que se repiten o deban terminar en la próxima obra cada obra demanda su propia forma de ser trabajado y hacia quien va.</p> <p>Los medios tienden a masificar las cosas pero no</p>	<p>Mis ideas venían de una investigación que sobretodo era sociológica. (08:40)</p> <p>El arte es una búsqueda. (19:00)</p> <p>Para mí plasmar las ideas es qué medio expresa mejor mi mensaje. El video representa el tiempo, cada técnica es un lenguaje. (21:00)</p> <p>Las ideas salen de mis intereses, de mis obsesiones, de la poesía, la literatura. (22:37)</p>	<p>Comienza literalmente con una visión explícita pero invisible que luego es realizada por un equipo creciente de personas que contribuyen con habilidades especializadas.</p> <p>específico al concepto dado. Siento que una instalación tiene más que ver con el aprendizaje que con el planeamiento, principalmente porque las ideas y las ubicaciones varían</p> <p>y la ejecución puede ser inconsistente.</p>	<p>Nace de una acción o performance, que es desarrollado en un espacio público o dentro de una instalación con objetos manipulados, de ella hay registro de foto y video. de ello manipulo la imagen fija y en movimiento, otras obras, luego la mejor imagen del registro la pinto sobre un cuadro abstracto hecho con anterioridad.</p>
---	--	--	--	--	---

		<p>Mientras seas auténtico con tus emociones, con tu sentir frente a algo y lo transmitas, cada elemento va a responder a ti como artista. (15:40)</p> <p>Como artistas decidimos que hacemos y que no. (15:50)</p> <p>El cuestionamiento al arte, a las técnicas académicas que tuvieron su</p>	<p>creo que sea lo fundamental. (4:20)</p> <p>Lo que uno hace es una búsqueda (39:30)</p>	<p>Tienes que estimularte a ti mismo, tienes que alimentarte para poder crear, debes tener disciplina. (23:12)</p>		
--	--	--	---	--	--	--

		momento a partir de la modernidad donde los artistas tienen la oportunidad de meter herramientas para crear (digital, clásica).				
Inteactividad	¿Qué opinas de la interactividad con el espectador? ¿Todas las obras logran esto o no necesariamente?	La obra va cambiando de acuerdo a cómo la gente interactúa con ella. (5:00) Lo que estás creando lo va a ver alguien más. Como artista te comunicas con lo	Si la obra llega a una persona y hay entendimiento y diálogo funciona, después puede ser entendida simbólicamente por el resto. (4:00) Sé buscar feedback porque sino	La relación entre audiencia y obra concreta el significado de la obra. (01:40) La obra solo existe al momento que es pública y está en un espacio de interacción. (1:45) Es un lenguaje, es		Desde mi visión, lo que creo es que el espectador decodifica lo que ve en este caso obras de arte, de acuerdo a sus referentes de información, experiencias y vida.

		<p>que presentas en la obra y va a haber una lectura. (18:10)</p> <p>Al contemplar una obra tienes una relación con esta obra donde interactúas de una manera muy personal. (18:34)</p> <p>Cuál es tu reacción física, emocional frente a esa obra que te hizo sentarte a la obra, quizá la obra si te activó a</p>	<p>se queda en el ego de artista. No creo que esté bien que todo el tiempo todo lo que haga un artista felicitar, abrazar, aplaudir sin siquiera haber entendido. (11:20)</p> <p>Dar, recibir y devolver se refiere a que tienes responsabilidad como artista en el devolver, que el público te entienda o sino sólo queda para tu ego. Quien quieres que te entienda y qué quieres decir. (14:50)</p>	<p>positivo pero si tiene una intención. (24:50)</p> <p>La interactividad estimula el significado. (25:30)</p> <p>Depende del espacio, pensar dónde poner para que sea interactivo. (25:50)</p> <p>Vivimos en una época tan acelerada que lo que buscamos es entretenimiento. (28:40)</p>		
--	--	---	--	---	--	--

		<p>ti. (19:00)</p> <p>Hay obras que te llegan al alma y no se logra explicar, que tal vez ni siquiera lo intentó el artista pero está ahí, esa es una interacción. Hay otras mucho más palpables como los penetrables de Soto. (19:46)</p>	<p>Se necesita educar a los públicos. Uno tiene que hacerse a la estética que pueda entenderse si es que quiere ser entendida. (20:15)</p>			
	<p>¿Existe retroalimentación de los espectadores</p>	<p>Si mi propuesta artística era comunicar algo o generar un</p>	<p>Una obra está bien hecha cuando el público la disfruta, si de los 100 invitados</p>	<p>Si interactúan es porque existe una retroalimentación, porque les gusta, es</p>	<p>Esencialmente, las personas reaccionan e interactúan si se mueven. Sin embargo, si realmente</p>	<p>Pues el espectador decodifica el mensaje que entra por cualquier sentido sensación emoción y</p>

	<p>en las obras? ¿Esta información se sistematiza y se usa en otros trabajos?</p>	<p>golpe en la consciencia y no estoy consiguiendo eso tal vez si tengo que reevaluar. (24:04)</p> <p>Hay artistas que contruyen su obra apartir de lo que la gente les dice. Es una ida y vuelta, es una obra hecha en colectivo. (47:50)</p> <p>El registro lo puedes hacer de diversas maneras, mediante</p>	<p>nadie entendio quiere decir que está mal hecha (31:28)</p>	<p>válido, que se ven reflejados en la obra, que se identifican (42:00)</p> <p>La experiencia se construye y esta retroalimentación me sirve para saber si es mi lenguaje o no, si quiero hacer otra obra o no. (42:30)</p> <p>La retroalimentación es mi reflexión hacia la obra. (43:25)</p>	<p>los necesitas</p> <p>participar en un ejercicio dado, por ejemplo. para fines educativos o comerciales, puede construir sistemáticamente una situación o entorno</p> <p>eso da como resultado una actividad predecible.</p>	<p>automáticamente lo utilizara o pondrá en valor cuando algo dentro de el le recuerde de esta obra en especial.</p>
--	---	---	---	--	--	--

		bitácoras o notas y puedes crear una obra con esas notas. (49:45)				
	¿Cómo lograr la interacción del público en una obra?	Todo parte de lo que quieres decir y lo que quieres conseguir. (29:00)	Lo humanos somos creativos, somos simbólicos, todo el tiempo estamos haciendo cosas (32:20)	La interacción es válida pero debe haber un mensaje y relacionarse en el contexto y en el entorno. (30:00)Generando interés. (47:25) Tengo que entender a mi público, saber qué necesidades tiene y la instalación que propongas les va a permitir interesarse en	Las instalaciones de video pueden parecer mágicas para los inconscientes y pueden considerarse un logro si todos los efectos están perfectamente sincronizados.	Varios caminos .. virtuosismo de técnica, excelente factura. cualquiera que esta sea dispersión de mensaje, para que el espectador busque un mensaje banalizar el concepto, la técnica y el mensaje

				<p>lo que estás haciendo. (49:40)</p> <p>Cualquier obra artística está hecha para ser vista. (1:02:05)</p>		
¿Qué puede generar el video en la gente?	<p>Conectarte con lo que estás viviendo. Es un lenguaje muy común en el “ahora”. Apelas a lo actual, a lo popular a lo cultural. (29:50)</p> <p>Apela a la artificialidad de la imagen y de la realidad que se</p>	<p>Qué quieres decir y quien quieres que vea. Dar y devolver. (18:20)</p> <p>Hay tantas imágenes proyectadas que a veces el video pierde el valor que tuvo hace 50 o 60 años. (28:50)</p> <p>No retienes tanto</p>	<p>El cine era tan real que perdíamos conciencia del presente. (31:00)</p> <p>El cine es un ejercicio mental en el cual vives una extensión del cuerpo. (31:40)</p> <p>Vivimos en unna era visual, nuestro lenguaje ya no es</p>	<p>La proyección es un intento de traducir un estado de ánimo. Es un espacio energético.</p>	<p>Identificarse con el, o hace reaccionar a algún sentido de forma diferente, una emoción, una sensación algo, para poder seguir viéndolo, de lo contrario solo pasa.</p>	

		está mirando desde el enfoque de alguien más. (30:00)	en la memoria. (29:10)	textual, es mucho más visual, se basa mucho más en como representamos información sintetizada (32:25) El video es un simulacro de la realidad. (40:06)		
Penetrable	¿Conoces el trabajo de Jesús Rafael Soto? Si es así ¿qué opinas sobre el término “penetrabilidad” en una obra?	Me parece una palabra muy lógica cuando la obra permite entrar, tu poentras en la obra de Soto, cuando nadie lo hacia a partir de la segunda mitad del	Me parece divertido la idea de interactuar con el público y no solo lanzarse flores como artista. (40:30) Es una bestia pensar en la gente (41:30)	La obra está hecho para el público,. La obra se activa con el publico. (1:01:50)		Es un trabajo materico, que invita al espectador a tener una experiencia dentro de la obra de arte misma, como el los llama penetrar, atravesar, cruzar. diferente a lo que propones ... que con video es tener una inmersión,

		<p>siglo XX. (31:00)</p> <p>Activar la obra, que el esoelector entre en su obra y active la obra, sino no hay obra, es un elemento decorativo en la calle o cualquier espacio público. Sin esa interactividad no habría obra.</p> <p>(35:20)</p>				obras de inmersión,
	¿Cuál es el rol del sonido y la	Como cualquier otra herramienta que	Es el 60%. Full más que la imagen.	El sonido es primordial porque puedes jugar con él.	Las instalaciones de video son medios de comunicación envolventes	Son dispositivos que permite tener mayores códigos con mayor

	<p>imagen en un trabajo artístico?</p>	<p>tu utilices para crear una opción es el sonido. Si utilizas e sonido quiere decir que estás apelando a los sentidos (45:00)</p> <p>Una tonalidad mayor generará quizá más placer y una tonalidad menor te dará una cierta incertidumbre. Sino fijate como se usa la música en el cine. El sonido tiene un poder súper fuerte dentro de la</p>	<p>(25:20)</p> <p>Con el sonido se pueden hacer sentir cosas. (27:20)</p> <p>Con el sonido puedes atacar los otros sentidos, en una instalación el sonido es muy importante. Me parece que es necesario, una instalación quiere decir que estás acoplado, interfiriendo un espacio y el sonido es la base que te transporta a otro lado. (27:30)</p>	<p>(36:40)</p> <p>Depende de qué rol le quieras dar al sonido. (39:50)</p> <p>El osnido es parte del tiempo, si tu estás trabajando con movimiento, el sonido es parte del tiempo. (40:00)</p> <p>La lectura de la imagen depende del sonido. (40:25)</p> <p>El sonido no siempre es musical. (40:50)</p>	<p>y llamativos, especialmente cuando se combinan con sonido.</p>	<p>información que alienan al observador o cautivan al observador, logrando entrar con mas sentidos a su mente, oído y vista.</p>
--	--	--	--	---	---	---

<p>Sonido e imagen</p>		<p>respuesta humana. (46:10)</p> <p>El color la música van a generar emociones dentro del espectador. (46:46)</p> <p>Es una herramienta más que tu utilizas como artista para generar o transmitir lo que tú quieras generar o transmitir. (47:07)</p>				
------------------------	--	--	--	--	--	--

<p>Instalación de video</p>	<p>¿Qué elementos adicionales se pueden incluir en una instalación artística o de video?</p>	<p>Ese es el reto de todo curador. (51:15)</p> <p>Es decisión del artista definir el nivel de interactividad. (55:00)</p>	<p>Construir tus propias imágenes y que tengan un sentido, si no lo tienen debe ser un propósito consciente. (23:00)</p> <p>Si hay más elementos para entender lo que estás planteando sí va a haber más diálogo. (24:48)</p>	<p>La instalación viene de la esultura, es un hijo de las artes plásticas. (2:30)</p> <p>En la instalación vemos objetos que han sido reusados y reinterpretados. (3:00)</p> <p>Es un objeto que ya existe y tu lo que haces es cambiar el significado. (3:15)</p>	<p>Contenido, un proyector y una superficie. La tecnología, las máquinas y los accesorios pueden tallar el mármol para producir un escultura, en este caso una inmersiva llamada instalación de video. La fluidez en software y hardware es como ser un excelente carpintero.</p> <p>Si te enfocas exclusivamente en la producción de películas, entonces eres un cineasta que necesita un carpintero que pueda convertir un cine</p>	<p>Todo es valido, pero todo debe ser justificado, nada entra en una instalación de manera gratuita.</p>

					en una instalación de video.	
--	--	--	--	--	------------------------------	--

Fuente: propia. **Elaboración:** autor.

Anexo 3**Cuestionario de entrevista a espectadores**

Cuestionario para entrevistas		
David López		
Tema	Pregunta	Observaciones y/o apuntes
Creación artística	¿Crees que todos los artistas tienen un proceso de creación?	Creo que todo en la vida tiene un proceso de creación y desarrollo. Si nos enfocamos en la creación artística creo que debe tener un proceso detallado para poder llegar a la gente.
Inteactividad	¿Qué buscas en una obra artística? ¿Te gustaría que haya interactividad entre la obra y el espectador?	Visité varios museos, casas culturales, galerías de arte, entre otros y creo que el proceso de interactividad es interesante, ya que el espectador de ahora busca ser creador de obras o por lo menos ser parte activo de lo que ve y escucha. Me gustaría que existan más de estas obras para que las personas lo tomen como terapia para este mundo de caos en el que vivimos. Es importante que seamos parte de las obras que visitamos.

<p>Penetrable</p>	<p>¿Conoces el trabajo de Jesús Rafael Soto? Si es así ¿qué opinas sobre el término espectador activo ?</p>	<p>Estuve en París y tuve la oportunidad de visitar un museo donde existían obras de este artista. Me parece increíble que el arte contemporáneo vincule al espectador como parte activa de sus obras, es una experiencia única.</p>
<p>Sonido e imagen</p>	<p>¿Cuál es el rol del sonido y la imagen en un trabajo artístico?</p>	<p>Hoy en día lo audiovisual es parte de nosotros, observamos en cada instante y en todo lugar imágenes de anuncios, etc., la gente se identifica con lo que ve. Por eso creo que el sonido y la imagen es fundamental para que el espectador se enganche, no te olvides que vale más una imagen que mil palabras.</p>
<p>Instalación de video</p>	<p>¿Has asisitido a una instalación de video? ¿Qué fue lo que más te llamo la atención?</p>	<p>Estuve en varias instalaciones de video, y creo que es una gran experiencia porque las imágenes te envuelven en distintos universos. Lo importante es que el espectador sienta emociones, se deje llevar por esta nueva forma de disfrutar el arte.</p>

Fuente: propia. **Elaboración:** autor.

Anexo 4
Ficha de observación

Ficha de observación					
Observador	David Guijarro Mejía				
Fecha	29/06/2019	Localización	Centro de Arte Metropolitano - Quito Ecuador	Tiempo de observación	300 min
Obra observada	En el sendero de la danza. Susana Reyes 45 años (Ecuador, 2019).				
Propósito	<p>Observar como se realiza una exposición audiovisual con sus principales características, entre las cuales tenemos el espacio (distribución de los elementos, dimensiones del lugar), sonido (la utilización de sonidos diegéticos y no diegéticos, volumen del audio), objetos (utilización de los distintos objetos en el espacio y su intención).</p> <p>Otro de los propositos es observar la interacción que realizan los espectadores con la obra, cual es la percepción y el comportamiento de los mismos al observar un producto audiovisual y como se relacionan con los objetos puestos en el espacio.</p>				
Categorías	Detalle				

<p><i>Video</i></p>	<p>El video está proyectado sobre una pantalla de aproximadamente 3x2 metros, en una sala continua a la exposición de fotos, vestimenta y objetos utilizados a lo largo de la trayectoria de la artista. En esta sala la oscuridad potencializa el interés de los espectadores al contar con una sola pantalla que proyecta las distintas presentaciones que realizó Susana Reyes. Estas imágenes reciben toda la atención de los espectadores que ingresan a la sala, envolviendolos en un solo objetivo que es “la vivencia que tuvo la artista a lo largo de su trayectoria”. Como pude analizar, el espectador se encuentra ensimismado con el producto audiovisual el cual es un fiel reflejo de lo que ocurría en sus presentaciones.</p>
<p><i>Sonido</i></p>	<p>En este aspecto pude percibir que el sonido es una herramienta que potencializa lo que estamos observando, a pesar de que en este caso el volumen y la calidad de audio (saturación, nitidez, tono, entre otras) no eran muy buenos, el espectador escuchaba con gran interés y en varias ocasiones se podía observar un movimiento de cabezas y de cuerpo que acompañaban a la música, podríamos decir que se sentían parte de lo que observaban.</p> <p>Llegue a la conclusión de que este elemento es fundamental en el trabajo de titulación que estoy proponiendo, ya que el sonido en muchos casos nos traslada a recuerdos y gracias al mismo podemos identificar ciertos elementos para ubicarlos en el contexto.</p>
<p><i>Interactividad</i></p>	<p>El espectador está dispuesto a ser parte de la obra observada, en este caso el comportamiento de las personas que acudían a la exposición era diferente. Había personas que utilizaban una banca que estaba ubicada en el centro de la sala para poder observar de un modo convencional como ir al cine. Otras personas caminaban a lo largo y ancho de la sala mientras observaban la obra, algunos de ellos moviendo la cabeza (como lo mencioné anteriormente) y otros imitando algún paso que realizaba la artista. Por otro lado los espectadores se apoyaban sobre las paredes comentando lo que estaban observando y algunos de ellos se acostaban en el piso pensando en su comodidad y en la reflexión que pueden causar las imágenes. Para finalizar uno que otro espectador dibujaban en su cuaderno</p>

	<p>alguna postura que se podía observar en la pantalla grande y otros tomaban fotos de lo que estaban visualizando.</p>
<p><i>Creación artística</i></p>	<p>No existe una fórmula definida para crear, cada uno de los artistas logran llegar a su objetivo por medio de motivaciones, frustraciones, sueños, entre otros. Por lo tanto, hay un sin número de formatos y temas los cuales pueden ser desarrollados siempre y cuando el artista tenga claro lo que quiere transmitir y como lo quiere transmitir.</p> <p>En esta exhibición pude observar varios formatos los cuales finalizaban en un solo objetivo, mostrar la vida de la artista Susana Reyes, y me di cuenta que todo comienza con una idea, aquella que se la tiene que desarrollar con parámetros que sirvan para que tu proyecto tenga fuerza y llegue al espectador. Esta idea es la base fundamental para transmitir un mensaje y la cual te va acompañar a lo largo de todo el trayecto de creación, desarrollo y conclusión de tu obra.</p>
<p><i>Penetrabl e</i></p>	<p>En esta obra no se pudo percatar la penetrabilidad que el espectador podría realizar con la obra, pero esta observación me sirvió para darme cuenta que el espectador de ahora (sin generalizar) está atento de lo que propone el artista en su obra y quiere ser parte de la misma. Los distintos comportamientos y el estudio que he podido realizar durante el trabajo de titulación me han llevado a la conclusión de que el espectador de ahora necesita ser un espectador activo, ya que el mundo en el que estamos viviendo es un mundo de la inmediatez e interactividad en todo momento.</p>

Fuente: propia. **Elaboración:** autor.

Anexo 5**Cuestionario de entrevista a expertos**

Cuestionario para entrevistas		
Tema	Pregunta	Observaciones y/o apuntes
Creación artística	¿Cómo se inicia un proceso de creación artística?	
	¿Cómo surgen las ideas para una obra? ¿Cómo se plasman esas ideas?	
Interactividad	¿Qué opinas de la interactividad con el espectador? ¿Todas las obras logran esto o no necesariamente?	
	¿Existe retroalimentación de los espectadores en las obras? ¿Esta información se sistematiza y se usa en otros trabajos?	
	¿Cómo lograr la interacción del público en una obra?	
	¿Qué puede generar el video en la gente?	

Penetrable	¿Conoces el trabajo de Jesús Rafael Soto? Si es así ¿qué opinas sobre el término “penetrabilidad” en una obra?	
Sonido e imagen	¿Cuál es el rol del sonido y la imagen en un trabajo artístico?	
Instalación de video	¿Qué elementos adicionales se pueden incluir en una instalación artística o de video?	

Fuente: propia. **Elaboración:** autor.

Anexo 6

Cuestionario de entrevista a espectador

Cuestionario para entrevistas		
Tema	Pregunta	Observaciones y/o apuntes
Creación artística	¿Crees que todos los artistas tienen un proceso de creación?	
Interactividad	¿Qué buscas en una obra artística? ¿Te gustaría que haya interactividad entre la obra y el espectador?	
Penetrable	¿Conoces el trabajo de Jesús Rafael Soto? Si es así ¿qué opinas sobre el término espectador activo?	
Sonido e imagen	¿Cuál es el rol del sonido y la imagen en un trabajo artístico?	
Instalación de video	¿Has asistido a una instalación de video? ¿Qué fue lo que más te llamó la atención?	

Fuente: propia. **Elaboración:** autor.

Anexo 7**Ficha de observación**

Ficha de observación					
Observador					
Fecha		Localización		Tiempo de observación	
Obra observada					
Propósito					
Categorías	Detalle				
<i>Video</i>					
<i>Sonido</i>					
<i>Interactividad</i>					

<i>Creación artística</i>	
<i>Penetrabl e</i>	

Fuente: propia. **Elaboración:** autor.